HECHA EN ARGENTINA

XTREME PC

¡ESPECTACULAR SORTEO! GANA UNA



LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

AGOSTO 1998 • $4,90

URUGUAY $35 • BOLIVIA $14 • PARAGUAY G7800
CHILE $1600 • PERU $10 • ISSN 0329-5222

AÑO 1 • NUMERO 10



GORO HA VUELTO!

MORTAL KOMBAT 4

No te podés perder la nota especial que te preparamos sobre este espectacular juego de lucha en 3D! Más una completa guía con todos los movimientos especiales, y las fatalities de los 15 luchadores.

PREVIEWS EXCLUSIVOS

Dune 2000

Westwood nos sorprende con esta nueva versión de Dune 2, ahora con un nuevo engine, modo multiplayer, y animaciones!

Knockout Kings

Por fín EA Sports nos brinda un juego de boxeo de última tecnología, con la licencia oficial de los mejores 38 boxeadores de todos los tiempos

GRUPO 4 EDITORIAL

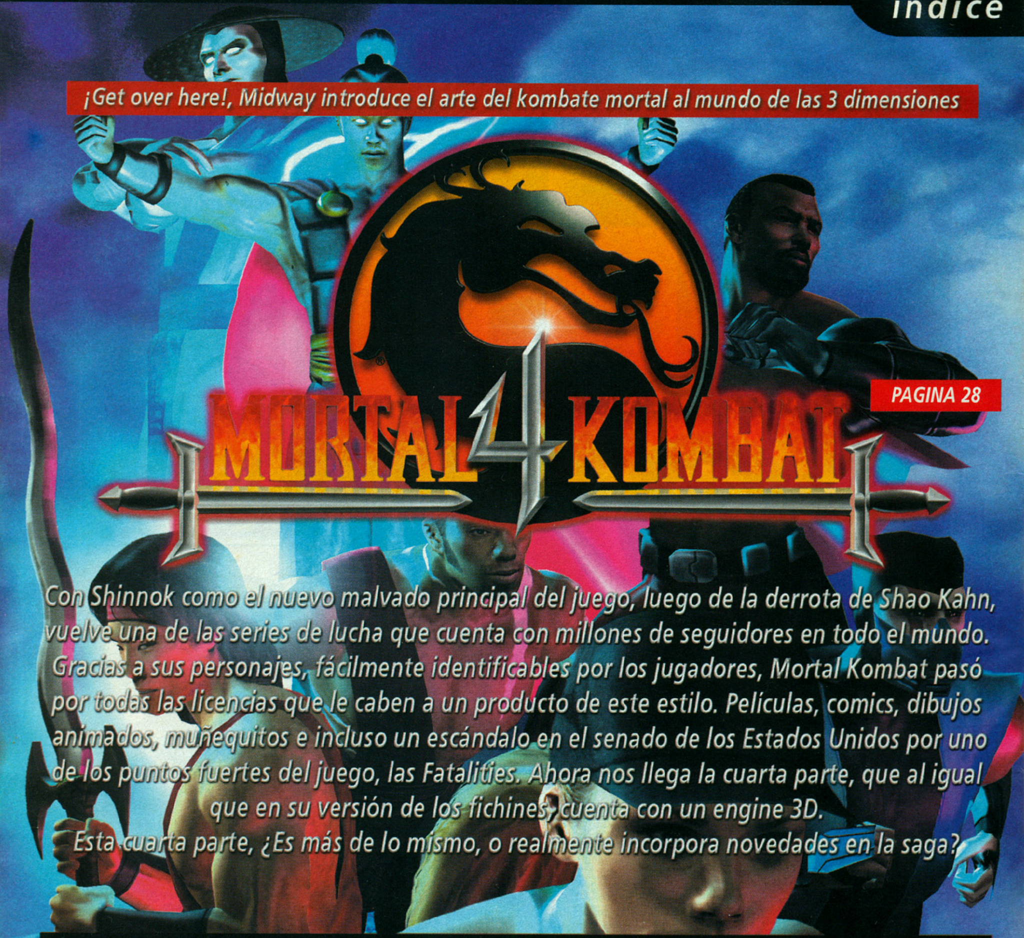
EN ESTE NUMERO LA SEGUNDA PARTE DE LA SOLUCION DEL LANDS OF LORE 2

Reviews: Commandos • The X-Files Game • Descent Freespace • Motorhead


SEPTIEMBRE DE 1998. LANZAMIENTO SI
DU
20
QUIEN CONTROLA LA ESPECI
GTC RIBBON
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
AV. BELGRANO 1435 CAPITAL
TEL: 383-5900 (LINEAS ROTATIVAS)


MULTANEO CON LOS ESTADOS UNIDOS
NE
OO
DUNE 2000
TOTALMENTE EN CASTELLANO
A, CONQUISTA EL UNIVERSO.
Virgin INTERactive
Westwood STUDIOS
www.westwood.com

índice



¡Get over here!, Midway introduce el arte del kombate mortal al mundo de las 3 dimensiones

PAGINA 28

Con Shinnok como el nuevo malvado principal del juego, luego de la derrota de Shao Kahn, vuelve una de las series de lucha que cuenta con millones de seguidores en todo el mundo. Gracias a sus personajes, fácilmente identificables por los jugadores, Mortal Kombat pasó por todas las licencias que le caben a un producto de este estilo. Películas, comics, dibujos animados, muñequitos e incluso un escándalo en el senado de los Estados Unidos por uno de los puntos fuertes del juego, las Fatalities. Ahora nos llega la cuarta parte, que al igual que en su versión de los fichines, cuenta con un engine 3D.
Esta cuarta parte, ¿Es más de lo mismo, o realmente incorpora novedades en la saga?

Nota del Editor

Es sabido que cada uno de los juegos más esperados de PC, indefectiblemente atraviesan por diferentes etapas. Nosotros, los jugadores, estamos pendientes de muchos de estos productos de una manera que sólo nuestros pares pueden comprender.

Desde que nos enteramos acerca de una simple idea que surge de la imaginación de algún espíritu creativo, hasta que las manos de los artistas y profesionales la hacen real, tenemos la necesidad de informarnos sobre todos los detalles, que van acrecentando nuestras expectativas, para finalmente poder disfrutar o no de los resultados. Esta es la fantástica historia de los juegos, que vivimos día a día, compartiéndola con todos Uds. lo mejor y lo peor de ella.

Por suerte, podríamos decir que en estos últimos tiempos la calidad de los productos es tan buena, que son muy pocas las desilusiones.

Este número está dedicado a Mortal Kombat 4, que en poco tiempo se ha convertido en una gran pasión para millones de jugadores en todo el mundo.

Tengo que confesar que desde que llegó a XTREME PC, Mortal Kombat 4 fue como un vicio. Casi no nos dejaba trabajar... los comentarios irónicos de las luchas acontecidas y los desafíos constantes eran moneda corriente entre el personal de la redacción.

Hemos llegado a regresar a nuestras casas a cualquier hora, con los ojos irritados por quedarnos jugando, "una lucha más" y varias veces tuvimos que reprimir el impulso de hacerlo durante las horas de trabajo... de lo contrario no hubiera sido posible terminar este número que están leyendo.

En nuestra nota de tapa, les damos nuestra sincera opinión... y esperamos que Uds. también puedan disfrutarlo tanto como nosotros.



Commandos: Behind Enemy Lines

Uno de los más firmes candidatos a juego de estrategia del año, analizado a fondo.

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

AGOSTO 1998

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver
JEFE DE REDACCION Guillermo Belziti

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti
Martín Varsano

CORRECCION

Mauricio Urbides

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Sebastián Di Nardo, Juan Gril
Miguel García, Santiago Videla

PRODUCCION PUBLICITARIA

José D'Angelo

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A.

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA: HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 304-3510.
INTERIOR: Dist. AUSTRAL S.A., Isabel La Católica 1371 Cap. Fed. Tel.: 301-0701.
EXTERIOR: D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36 Bs. As. Tel.: 305-3160

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Bolivar 187 5° "D" Capital Federal, C.P. 1066, Tel./Fax: 331-3207, Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

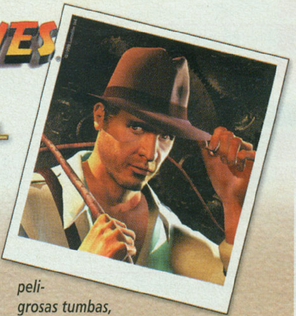
Se prohibe la reproducción total o parcial de esta revista, sin previa autorización por escrito de la Editorial. Los avisos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes.
All the brands/product names and artwork are trademarks or registered trademarks of their owners.
Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista son copyright de sus respectivos autores o compañias y aparecen aqui por motivos periodísticos. Impresa en Argentina. Agosto de 1998

news

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

INDIANA JONES

LA MAQUINA INFERNAL DE HACER DOLARES



Como algunos habrán visto en nuestro informe del mes pasado sobre la exposición E3, uno de los juegos que se perfila interesante de la empresa LucasArts es Indiana Jones &



the Infernal Machine. El popular personaje y sus más acérrimos enemigos, los nazis, se vuelven a cruzar en esta nueva aventura repleta de acción.

Con una "inspiración" imposible de ocultar de la saga de Tomb Raider, esta cuarta aventura de LucasArts con Indiana Jones hace su aparición en gloriosas tres dimensiones. Aunque en aspecto es casi idéntico a los juegos de Lara Croft, la tecnología utilizada en este juego parece ser mucho más moderna. En el juego deberemos guiar a Indiana a través de tumbas y cavernas repletas de peligros y trampas.

En el año 1947, la guerra fría está apenas comenzando. La Unión Soviética se propone encontrar una ancestral máquina en la llamada Torre de Babel. Si los Soviéticos ponen sus manos sobre esta máquina podrían abrir un portal hacia otra dimensión, llamada Aetherium, que está llena de energía destructiva. Como Indiana Jones, deberemos impedir que esto suceda, haciendo que fracasen los planes Soviéticos.

Cuando somos llamados por una amiga que trabaja en la CIA, Sonia Hapgood, nos informan de que un científico Soviético llamado Gennadi Volodnikov ha descubierto cómo ensamblar la máquina infernal que da título al juego.

Las partes de esta máquina, sin embargo, están distribuidas a través del mundo, incluyendo la antigua Babilonia, las montañas de Tian Shan, Kazakhstan y Teotihuacán.

Nuestro trabajo será recuperar las piezas de esos lugares, y otras locaciones antes que los soviéticos lo hagan.

Las localidades serán designadas con multitud de trampas y puzzles desafiantes. ¿Y qué aventura de Indiana Jones estaría completa sin enemigos a los que derrotar? Por supuesto habrá un montón de peleas, pero hasta este momento no se sabe con certeza los enemigos que deberemos enfrentar. Como no podía ser de otra forma, el repertorio de movimientos que podemos realizar es extremadamente variado e incluye: Nadar, saltar, correr, balancearnos en lianas y trepar por las paredes. El armamento a nuestra disposición en las peligrosas tumbas, minas y catacumbas, incluirán el infaltable látigo, además de pistolas, rifles, bazookas y granadas de mano. Las piezas de la máquina infernal, y algunos otros elementos también nos brindarán algunos poderes especiales.

Algunas secuencias clásicas en Indiana Jones aparecerán en el juego, como una cacería a bordo de un jeep, un veloz viaje sobre un bote en los rápidos, o incluso unos peligrosos viajes en un carro de una vieja mina abandonada, ¿Les suena conocido?

Con toda esta jugabilidad, el carisma de Indiana, la mano de Hal Barwood (creador de Indiana Jones & the fate of the Atlantis), en el nuevo argumento y el brillante equipo de LucasArts detrás de este proyecto, ¿Qué puede salir mal? (Fecha de salida estimada: Marzo o Abril del 1999).





TOME LA GALAXIA POR LA FUERZA.
Conquiste la galaxia a través de la acción militar, negociaciones diplomáticas o acciones encubiertas. Con Star Wars Rebellion™, estas son sólo algunas maneras de implementar tácticas y estratégias en gran escala, con el control de la galaxia de Star Wars™ como premio. Comande la Alianza Rebelde o el Imperio Galáctico. Tome parte en espectaculares batallas. Gánese la lealtad (o el resentimiento) de más de 200 planetas. Juegue en tiempo real, en modo de un solo jugador o dos jugadores a través de una red local, Internet o conexión directa.
Está la Fuerza con Usted?. Descúbralo por su cuenta.
STAR WARS
REBELLION™
PARA CONTROLAR UN MUNDO • PARA GOBERNAR UNA GALAXIA
Traducido y Doblado al Castellano
MICRO BYTE S.A.
LUCAS Arts™
Para Windows™ 95 CD-ROM
www.lucasarts.com
Servicio de Atención del Usuario:
Tel: 553-7666 - e-mail: soporte@microbyte.com.ar
Paz Soldán 4975 - (1472) - Buenos Aires
© Lucasfilm Ltd. & ™. Todos los derechos reservados. Usado bajo autorización.

La discusión sobre el nombre Civilization se termina

Activision, Microprose y Avalon Hill formularon un acuerdo diseñado para terminar la disputa por el nombre "Civilization".

A principios de este año, llovían sobre estas tres compañías, demandas sobre demandas en una puja por ver quién tenía, en definitiva, los derechos sobre el nombre Civilization. Sin embargo, ahora entre las tres crearon un acuerdo, en el que se especifica que Microprose retiene los derechos, mientras que a Activision se le ofrece una porción del pastel.

Microprose retiene los derechos mundiales sobre la marca Civilization, incluyendo los derechos para realizar juegos de mesa e interactivos.

A su vez Activision continuará con la publicación de su próximo juego Civilization: Call To Power, pero bajo una licencia de Microprose. También se aseguró los derechos de discos de datos y versiones de consolas de este título.

Activision también adquirió los derechos para publicar Civilization II de Microprose en Playstation, alrededor de todo el mundo, menos Japón.

Microprose planea el lanzamiento de su Civilization II Multiplayer Gold Edition este cuatrimestre. En él se incluye la versión original de Civilization II así como el soporte para multiplayer y dos discos de datos: Conflicts in Civilization y Civ II Fantastic Worlds. MicroProse también está desarrollando Civilization II: The Test of Time.

"Estamos muy contentos con este acuerdo que nos beneficia a todos" Dijo el jefe de Activision, Robert Kotick a lo que agregó "Civilization es una importante franquicia del mundo de la computación y con este arreglo, Activision está lista para seguir el legado de la marca".

El CEO de Microprose, Steve Race, también dio su opinión: "Este arreglo establece claramente que Microprose es la poseedora de los derechos del nombre "Civilization". Estamos muy contentos de que la resolución haya sido de forma amistosa de parte de las tres compañías y creo que este reducirá el nivel de confusión de los consumidores.



Civilization II: The test of Time

Sin, animado por Ponjas

Ritual cruza el océano para producir una película de animación manga de su próximo juego: Sin



Parece ser que todos los productores de juegos hoy en día, tienen la manía de hacer películas basadas en un juego, sobre todo en Japón, donde prácticamente todos los juegos que tienen un éxito relativo, se transforman en un producto manga. Ritual Entertainment ha contratado a una desconocida compañía Japonesa de animación para crear un OAV (Original Animation Video), o sea una película, de animación manga para formato hogareño de su último juego Sin, que todavía no salió a la venta. Aunque Ritual no confirmó nada, AD Vision, una distribuidora doméstica de animé, ha anunciado que está coproduciendo la mini-película y que manejará su lanzamiento en los Estados Unidos.

Epic Megagames busca su propio horizonte

FUENTES DE VARIAS EMPRESAS NOS COMENTARON QUE QUIEREN QUEDARSE CON LOS DERECHOS DE UNA SECUELA DEL UNREAL

GT Interactive ha invertido una suma millonaria en la campaña de Marketing de Unreal, pero la pregunta del millón es: ¿Tienen los derechos de la secuela? Según se nos informó esta semana, Epic Megagames, está en el proceso de ser perseguida por varios interesados en los derechos de los próximos juegos a lanzarse con el engine del Unreal y no sólo por las secuelas de éste.



Entonces, ahora la otra pregunta para responder es: ¿Quién tiene en este momento los derechos para hacer la secuela y a quién le pertenece el nombre Unreal?

En una investigación más profunda, Xtreme PC ha conocido que GT debería tener los derechos para hacer el próximo Unreal, pero Epic Megagames, no estaría obligada a crearlo, y que el nombre Unreal le pertenece a Epic y que después de esta segunda parte, y sobre las posibles continuaciones GT no tendría ningún derecho.

Cuando se les pregunta a la gente de Epic, sobre si están relacionándose con otras empresas, éstas se rehusan a realizar comentarios. Un agente de prensa de la compañía, notificó únicamente que Epic está muy complacida con los esfuerzos de GT Interactive en el marketing del Unreal y en el nivel de ventas obtenidas hasta el momento.

EN BLIZZARD ESTA TODO MAL

A excepción de que su último juego Starcraft es un suceso de ventas en todo Estrados Unidos y Europa (no hay cifras de ventas oficiales todavía en Argentina), en Blizzard está todo mal.

No sólo un grupo de usuarios les ha iniciado una demanda judicial por invasión a la privacidad, sino que además, ellos mismos han debido entablar otra demanda por un pack de expansión para el Starcraft no autorizado, y como si esto fuera poco y quizá la peor noticia de todas es que Warcraft Adventures ha sido abruptamente cancelado. Pero como diría Jack el Destripador, vayamos por partes...

Starcraft, como todos los usuarios saben, nos pide un código para poder instalarlo, el que se encuentra en la parte de atrás de la caja de acrílico que contiene el juego. Este código (que se incluyó para perjudicar a la piratería) se utiliza cuando entramos a Battle.net (el server para jugar gratuitamente en Internet, mantenido por Blizzard) registrándonos como usuarios legales. El problema empezó cuando algunos jugadores se empezaron a quejar de que no podían entrar en Battle.net, ya que el juego les decía que el código no era correcto. Blizzard, entonces, empezó a llevar un registro de los nombres y e-mails del Registry de Windows 95 de cada usuario que intentaba entrar y era rechazado de la red. Todo esto, por supuesto, sin el permiso de los usuarios. Con esta información, Blizzard pudo detectar que varias personas compraron el juego, se lo copiaron, se anotaron la clave de acceso, y luego lo devolvieron al comercio donde lo habían comprado. Esto ocasionó que varios usuarios compradores de buena fé, tenían el mismo juego que el pirata había devuelto y se encontraban con que no podían acceder a Battle.net, ya que su número se encontraba registrado y en uso. Una vez detectado el problema, Blizzard ordenó a los comercios que las unidades de Starcraft que eran devueltas no se vendan, y que sean enviadas nuevamente al distribuidor. No se sabe exactamente la cantidad de personas a las que Blizzard les tomó los datos de su máquina sin su permiso, ya que la compañía anunció que los datos fueron destruídos luego de que solucionaran el problema. Susan Wooley, agente de prensa de Blizzard, aclaró que "Fueron menos de 100 personas, lanzamos al mercado casi 1.000.000 de unidades y estamos hablando de un porcentaje muy pequeño que tuvo este inconveniente." Blizzard mantiene en sus declaraciones que actuó con buenas intenciones y que cesó inmediatamente la práctica. Sin embargo el daño ya estaba hecho. Donald P. Driscoll, un abogado de Albany, California, inició una demanda contra Blizzard y la compañía que es su dueña, Cendant Corp. La demanda está hecha en representación de un grupo defensor del consumidor llamado Intervention Inc. que alega que Blizzard violó secciones del comercio de California y del código penal de ese mismo estado, al utilizar un programa para extraer información de las computadoras de los usuarios. Además se exige que Blizzard le permita a los usuarios devolver el juego y que se les reintegre el importe total de la compra, así como sacar una nueva versión, sin el programa que extrae la información del Registry del Windows 95 y cambiárselo a los usuarios sin cargo.



Starcraft: Brood Wars



¡Chau Warcraft Adventures!

En otro ángulo de la información, Blizzard inició acciones legales contra MicroStar por la expansión no autorizada del Starcraft titulada Stellar Forces. La demanda que inició en Los Angeles Superior Court, alega que MicroStar violó los términos de la licencia del usuario final, publicando un producto realizado con el editor incluído en el juego original. Blizzard, que actualmente está trabajando en un disco de datos (Brood Wars) le vendió la licencia para realizar otras dos, una a Aztec New Media y otra a Wizard Works.

Finalmente el 22 de Mayo, Blizzard anunció que paralizaba el proyecto: Warcraft Adventures: Lords of the Clans, que finalmente terminó en la cancelación del proyecto. Originalmente se estimaba que iba a salir a la venta en Diciembre de 1997, pero se retrasó por una variedad de problemas técnicos. Sin embargo, Blizzard se dió cuenta que su producto ya no tenía tecnológicamente la calidad necesaria para salir a competir al mercado. Según fuentes de la compañía, si seguían adelante con el proyecto, éste no hubiera estado terminado hasta principios del 99 y con la tecnología, que hoy por hoy, avanza a pasos agigantados, para esa época el engine estaría muy desactualizado.



Los codigos del Starcraft fueron todo el problema...

RANKING DE XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	C. del Mundo: Francia 98	EA Sports	Deportes	3
2	Quake II	id Software	Acción/Arcades	4
3	FIFA: RTTWC 98	EA Sports	Deportes	1
4	Quake II :The Reckoning	Activision	Acción/Arcades	-
5	Battlezone	Activision	Acción/Arcades	7
6	Unreal	Epic Megagames	Acción/Arcades	10
7	NBA Live '98	EA Sports	Deportes	5
8	Starcraft	Blizzard	Estratégicos	8
9	Myth	Bungie	Estratégicos	9
10	Formula 1 '97	Ubi Soft	Simuladores	-

Hola, amigos lectores, estamos aquí nuevamente compartiendo los cambios en el Ranking de XTREME PC.

Este mes sin duda se vió afectado por los encuentros del mundial, y esto hizo que el nuevo juego de Electronic Arts trepe hasta la primera posición, desplazando al Monkey Island y hasta al mismísimo FIFA '98.

Pero esto no fue tan curioso como la escalada del Quake 2, que pasó a estar del cuarto puesto al segundo. Se nota que sus fans, que son muchos, no quieren que su ídolo decaiga ante la llegada del Unreal, que de a poco va sumando adeptos.

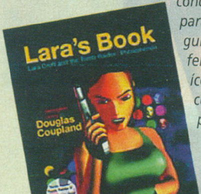
Otro que subió posiciones fue el juego de acción de Activision, que en este momento se encuentra en el medio de un espectacular sorteo! Si todavía no han mandado sus cupones, los insto a que envíen prontamente su misiva con sus datos... Recuerden que puede ser por correo o e-mail.

*Ah! Me olvidaba, el ganador de este mes, de un fabuloso Riven, gentileza de B.J. Brokers, es **Santiago Figueroa**! Felicitaciones, Santiago, y te esperamos por la Editorial...*

oh no! more Lara Croft

Prima Games, una de las editoriales líderes mundiales en cuanto a libros/guías estratégicas para juegos, y Eidos Interactive, la mundialmente conocida compañía desarrolladora de juegos interactivos, han colaborado entre sí para crear y publicar un libro sobre Lara Croft, titulado: Lara Croft y el fenómeno Tomb Raider.

En el libro podemos ver imágenes, fotografías y estrategias. Es claro que está concebido para ser una guía de referencia del ícono de cultura pop de hoy, Lara Croft, la estrella protagonista de la saga de un éxito increíble, Tomb Raider. El libro salió a la venta la segunda semana de Julio.



En él se incluyen la historia de Tomb Raider creada por el conocido autor Douglas Coupland, un vigía del mundo cibernético y un gurú de la cultura pop, quien proféticamente llamó a su primera novela, Generación X, ingresando un nuevo término al vernáculo siglo 20.

Con residencia en Vancouver, Coupland también escribió cinco libros más, Shampoo Planet, Polaroids from the Dead, Life After God, Microserfs y su más reciente novela, Girlfriend in a Coma, lanzada el último mes de Abril por la editorial americana HerperCollins.

Coupland también le agrega al libro de Lara una ficción original en forma de cómic de acción y aventuras, y la historia "Air Tibet", en la que se prueba que la leyenda de Lara se está creando activamente fuera de los confines del mundo de los juegos. La pregunta que Coupland, Eidos y Prima se hacen es "¿Adónde irá Lara ahora?"

El libro de edición limitada también trae aplicaciones prácticas para los jugadores innatos. Prima incluye estrategias exclusivas y originales para Tomb Raider Gold, una nueva compilación del Tomb Raider original con cuatro niveles "nunca antes vistos". También se incluyen ayudas y trucos en forma abreviada para Tomb Raider 1 y 2 e información sobre la próxima película que ya se encuentra en preproducción.





Creado para llegar a una masa de público que no incluya únicamente a jugadores, se ofrece en el libro un amplio espectro de todo el fenómeno Lara Croft. La presentación del libro es excelente, con una tapa elegante en papel mate con un dibujo de Tomb Raider original. Dentro encontramos también una entrevista e imágenes de la evolución de Lara, o como el mismo Coupland comentó: "En este libro intento responder la pregunta de por qué los hombres y las mujeres están tan enamorados con Lara. ¿? Un médico aquí pronto...

HARD & TECH
COMPUTACION

Av. Santa Fé 2143 (1123)
Teléfono / Fax: 825-4601

Atendido por especialistas, que te brindan el más completo asesoramiento

UN MUNDO DE ENTRETENIMIENTOS

MAS DE 2000 TITULOS / NOVEDADES EN SIMULTANEO CON EEUU

MORTAL KOMBAT 4



COMMANDOS: B. ENEMY LINES



MOTORHEAD



FORSAKEN



UNREAL



WARHAMMER: DARK OMEN



F1 RACING SIMULATION



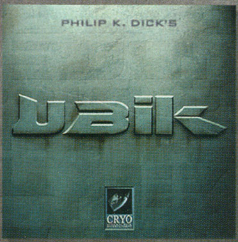
STAR WARS REBELLION



RIVEN: THE SEQUEL TO MYST



UBIK



DESCENT FREESPACE



JANE'S F-15



ENVIOS AL INTERIOR **TODAS LAS TARJETAS**

MasterCard American Express VISA

La migración de Blue Byte

Blue Byte traslada todas sus operaciones en Estados Unidos de Illinois a Austin, Texas

La compañía que acaba de lanzar, Game, Net & Match! y que tiene en carpeta títulos como: Settlers III y Shadow Pact, está trasladando sus oficinas desde Schaumburg, Illinois hasta Austin, Texas.

Según nuestras fuentes, la mayoría de los empleados de la compañía se trasladaría a Texas, pero también estarían a la búsqueda de nuevos talentos, una vez establecidos en su nuevo lugar de trabajo.

Debido a la cantidad de E-Mail en nuestra editorial sobre búsqueda de trabajo en este tipo de compañías, esperen muy pronto en nuestro Site de Internet, una sección especifica y una explicación detallada de cómo contactar a cada una de estas poderosas empresas.


Game, Net & Match!

THQ ¿COMPRA MICROPROSE?

De acuerdo a noticias que arribaron de USA, THQ estaría en tratativas con Microprose para comprar esta última compañía.
Aunque la parte corporativa de las dos compañías se negaron a hablar del tema, no bastó para callar el fuerte rumor de que THQ intentaría comprar Microprose. Incluso Steve Race, de Microprose, se mostró bastante irritado al saber que ahora cualquier movimiento realizado sería de dominio público. Y no es para menos, basta recordar en Septiembre del año pasado la frustrada compra de Microprose a manos de la gigante, GT Interactive.

WARCRAFT II CAMINO A BATTLE.NET

Blizzard planea lanzar una nueva versión de Warcraft II, subtitulada: Platinum Edition, a fines de año, en la que se incluirá soporte para Battle.net, el server de Internet para juegos Multiplayer de Blizzard que esta misma compañía mantiene.

Esta nueva versión que correrá íntegramente bajo Windows 95/98, incluirá dos nuevas campañas para jugadores experimentados, el juego original y la exitosa expansión: Beyond the Dark Portal.

Esta nueva versión será compatible con la anterior de DOS para juegos mediante Red local o Módem. Según Blizzard, los usuarios que ya tengan en su poder Warcraft II, podrán conseguir esta nueva versión con un descuento más que considerable.



FECHAS DE SALIDAS

Adidas Power Soccer 98	Psygnosis	9/98
Age of Empires II	Microsoft	Verano 99
Alien Vs Predator	Fox	Primavera 98
Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Primavera 98
Baldur's Gate	Bioware/Interplay	9/98
Battle of Britain 1940	Talonsoft	Primavera 98
Birth of the Federation	MicroProse	Primavera 98
Blood 2	Monolith	9/98
Caesars 3	Sierra	Invierno 98
Centipede	Hasbro	Invierno 98
Combat Flight Sim.	Microsoft	Primavera 98
Creatures II	Mindscape	Primavera 98
Daikatana	Ion Storm/Eidos Interactive	Invierno 98
Dark Vengeance	GT Interactive	Primavera 98
Descent III	Interplay	Primavera 98
Diablo II	Blizzard	Otoño 99
Drakan	Psygnosis	Verano 99
Duke Nukem Forever	Apogee/3D Realms	Primavera 98
Earthworm Jim 3	Interplay	9/98
European Air War	MicroProse	Primavera 98
F-22 Total Air War	DID	Invierno 98
Falcon 4.0	MicroProse	Primavera 98
Fallout 2	Interplay	Primavera 98
Fighter Duel 2	Ocean	Otoño 99
Fighter Legends	Jane's/EA	Invierno 98
Fighter Squadron	Activision	Primavera 98
Fighting Steel	SSI	Invierno 98
Final Countdown	Impact	Verano 99
Flanker 2.0	SSI	Primavera 98
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	Verano 99
Gabriel Knight 3	Sierra	Primavera 98
Game of Life	Hasbro	Primavera 98
Grand Prix Legends	Papyrus	9/98
Grim Fandango	LucasArts	Primavera 98
Half Life	Sierra	9/98
Harpoon 4	SSI	Otoño 99
Heretic II	Raven/Activision	Primavera 98
Homeworld	Sierra	Primavera 98
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Invierno 98
Jagged Alliance 2	Sir Tech	Primavera 98
King's Quest:M. of Etern.	Sierra	Primavera 98
Klingon Honor Guard	MicroProse	Primavera 98
Knockout Kings	EA Sports	Verano 99
LAPD 2100 AD	EA	Verano 99
Luftwaffe	SSI	Primavera 98
Madden 99	EA Sports	Invierno 99
Mechwarrior III	Microprose/FASA	Verano 99
Messiah	Shiny/Interplay	Primavera 98
NASCAR Racing 3	Sierra Sports	Primavera 98
Omikron	Eidos Interactive	Verano 99
People's General	SSI	Invierno 98
Phantom Ace	Virgin	Invierno 98
Populous: The T. Coming	EA/Bullfrog	Verano 99
Prey	Apogee/3D Realms	Verano 99
Prince of Persia 3D	Red Orb	Verano 99
Quake Arena	id Software/Activision	Verano 99
Quest for Glory V	Sierra	Primavera 98
Reach for the Stars II	Microsoft/SSG	Otoño 99
Return Fire 2	MGM	Invierno 98
Return to Krondor	7th Level	Primavera 98
Revolution	Fenris Wolf/GT	Invierno 98
Screamer 3	Virgin	Invierno 98
Secret of Vulcan Fury	Interplay	Otoño 99
Settlers III	Blue Byte	8/98
Skies	SegaSoft	Invierno 98
Sid Meier's Alpha Cent.	Firaxis/EA	Invierno 98
SimCity 3000	Maxis	10/98
Sin	Activision	9/98
Space Bunnies Must Die!	Ripcord	Invierno 98
Squad Leader	Big Time/Avalon Hill	Verano 99
StarCon	Accolade	Primavera 98
Starship Troopers	MicroProse	Primavera 98
Star Trek: First Contact	Microprose	Invierno 98
Stratego	Hasbro	Invierno 98
Tiger Woods 99	EA Sports	Invierno 99
Tomorrow Never Dies	MGM	Primavera 98
Trespasser: Jurassic Park	DreamWorks	Primavera 98
Ultima: Ascension	Origin/EA	Navidad 98
War of the Worlds	GT Interactive	Otoño 98
Wizardry VIII	Sir Tech	Invierno 98

Fechas estimativas de lanzamiento en USA.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías

DIAMOND

ESPECTACULAR SORTEO

1ER PREMIO:
* MONSTER 3D II 12MB

2DO PREMIO:
* MONSTER SOUND MX200

3ER PREMIO:
* SONIC IMPACT S70





ACELERE SU MUNDO

Encuentranos en Buenos Aires:

Musimundo
555 8600

Compumundo
556 8070

Marken Comercial
312 0147

Compu Compras
815 5376

Share It
393 1219

CUPON PARA PARTICIPAR DEL SORTEO

Apellido y Nombre: ____

Nº de Documento (Tipo): ____

Dirección: ____

Localidad: ____

Teléfono: ____ E-Mail: ____

Qué tipo de PC tenés? ____

Tenés placa aceleradora 3D? Cuál? ____

Cómo conociste a XTREME PC? ____

COMPLETA EL CUPON CON TODOS TUS DATOS, ENVIALO POR CORREO O E-MAIL Y GANA SENSACIONALES PREMIOS

BASES DEL SORTEO

1) Para participar en este sorteo organizado por Diamond Multimedia podés completar el cupón y enviarlo en una carta por correo a nuestra redaccion: Bolivar 187 5ºD (1066) o completar los datos (no hace falta scanearlo) por e-mail a nuestra dirección: xtremepc@ciudad.com.ar 2) Si lo enviás por correo, podés mandar todos los cupones que quieras de tu familia o amigos dentro del mismo sobre, la única condición es que sea un cupón de cada sorteo por persona. Si repiten el nombre en más de un cupón del mismo sorteo, se descartarán automáticamente. 3) Se pueden enviar fotocopias si no quieren cortar la revista. 4) En el caso de los e-mails, se aceptará un mensaje para cada sorteo por persona. Si repiten el nombre en más de un mensaje para el mismo sorteo, se descartarán automáticamente. 5) El sorteo se realizará el 22 de Septiembre, en la Editorial. 6) Los ganadores serán comunicados en forma fehaciente del premio obtenido y el lugar donde retirarlo, esa información será comunicada telefonicamente y publicada dentro del numero correspondiente al mes de Octubre de XTREME PC. 7) Los ganadores ceden a XTREME PC y a Diamond Multimedia el derecho de publicar sus datos personales e imagenes con fines publicitarios, en los medios y en las formas que dichos titulares consideren conveniente, sin derecho a compensación alguna durante la vigencia de la promoción y hasta los 365 dias de su finalización. 8) Los ganadores deberan retirar los premios, con su documento de identidad, dentro de los 60 dias de efectuado el sorteo. 9) Todo impuesto que deba tributarse sobre o en relacion con los premios y los gastos en que incurran los ganadores para su traslado y estadia en la Ciudad de Buenos Aires cuando concurran a reclamar y/o retirar sus premios estarán a cargo de los ganadores. 10) El organizador podra ampliar o reducir la nomina de premios ofrecidos y/o reemplazarlos por otros. 11) La falta de retiro de los premios en las formas y dentro de los plazos establecidos hara perder a sus ganadores el derecho de recibirlos. 12) Ni el organizador, ni XTREME PC, otorgan garantia de calidad, funcionamiento, ni ninguna otra en relación con los premios que se ofrezcan. 13) Ni el organizador, ni XTREME PC serán responsables por ningun daño o perjuicio, de cualquier tipo que fueren, que pudieran sufrir los ganadores o terceros en relacion con el uso de los premios. 14) XTREME PC podra modificar sin previo aviso las fechas de comienzo y finalizacion. 15) El organizador y XTREME PC podran utilizar con fines comerciales la información obrante en los cupones del sorteo. 16) En esta promoción no podrán participar los empleados del organizador, ni de XTREME PC. 17) La participacion en este sorteo implica el conocimiento y aceptación de estas bases así como de las desiciones que adopten Diamond Multimedia y XTREME PC sobre cualquier cuestion no prevista en las mismas.

XTREME PC

previews

IMAGENES Y REPORTES EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN

En éste número:



3DO nos presenta su arcade 3D basado en el mito del Apocalipsis. Con un engine propio, y algunos detalles nunca vistos en juegos similares, Requiem tiene lo necesario para sorprender a los amantes del género.



Nos encontramos ante la nueva versión de este clásico de clásicos que hará las delicias de los nostálgicos que hayan completado la versión anterior y enganchará a más de uno que se lo haya perdido en su momento. Nos encontramos ante el juego que creó el tan amado género de la estrategia en tiempo real, y esta vez vuelve más fuerte que nunca.



Cuando nos enteramos que la tercera parte de este clásico se presentaba en forma jugable en E3, un nuevo motivo se sumó para ir a dicha exposición, una vez allí, Rajan Tande, el productor y programador principal de este título, nos mostró todos los secretos de este nuevo juego y nos dejó jugar unos niveles, para que nosotros te preparemos este preview y te enteres de todos los detalles.



Parece que 1998 es el año de los simuladores de la Segunda Guerra Mundial. Activision, junto con Parsoft, nos brinda este sensacional juego, que promete aspectos realmente revolucionarios en lo que respecta a la física de los aviones.



Hay ciertas ocasiones en que los cambios que se suelen realizar en un título son tantos, y de tal importancia, que es mejor modificar el nombre del proyecto para dar una idea más clara de lo que se quiere transmitir. Esto ha ocurrido con Starsiege, un nuevo capítulo en la saga Earthsiege.



¿Quién sino Electronic Arts para realizar por fin un buen juego de boxeo, acorde a la última tecnología disponible? ¿Y si a esto le agregamos la licencia de más de 30 boxeadores, algunos de los cuales se sometieron al proceso de Motion Capture para imitar sus movimientos con el máximo realismo posible? No te pierdas el informe que te preparamos para ser el primero en saber de qué se trata.

Además:

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / *Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Cyclone Studios*
- **DISTRIBUYE:** *3DO*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible
  Completa: Invierno 1998
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.3do.com

Requiem: Wrath of the Fallen

La misión de Malachi es detener a cualquier precio la ira de los caídos.



Cada uno de los enemigos finales está inspirado en uno de los pecados capitales. Este representa, obviamente, a la Gula.

Durante los últimos tres años los estudios Cyclone vienen desarrollando este título, que cuenta entre otras cosas con un engine propio, que aunque visualmente nos recuerda bastante a Quake con soporte para 3Dfx, contiene algunos elementos novedosos que lo destacan.

Requiem: Wrath of the Fallen nos transporta a una ciudad del futuro, en donde la ciencia ficción y el misticismo se funden en una historia realmente cautivante.

La Creación, lugar en donde transcurren los hechos, ha sido tomada por un grupo de ángeles rebeldes. Nuestra misión será en el rol de Malachi, uno de los ángeles elegidos, para poner fin a esta situación.

El diseño de los niveles es de estilo futurista, pero con huellas bien marcadas de decadencia, que dan testimonio de la presencia de los caídos y del futuro Apocalipsis.

A lo largo de los mismos, iremos encontrando variedad de personajes, con los que deberemos interactuar, como en las aventuras, para conseguir pistas que nos permitan continuar con nuestra labor.

Un detalle impresionante, es el movimiento de cada uno de los seres que encontraremos en Requiem, sobre todo en la gesticulación y en la coordinación de ojos y labios cuando conversamos con ellos.

Aunque nuestro ángel manipula algunas armas convencionales, su verdadero potencial reside en sus poderes angelicales. Estos poderes pueden clasificarse en tres tipos diferentes: ofensivos, defensivos y especiales.

Entre los poderes ofensivos tenemos algunos como el Bloodboil, que hace que cualquier enemigo orgánico explote, o el To Salt que convierte inmediatamente a tus enemigos en sal pura.

Los poderes defensivos son lo que te permiten recuperar energía como el Healing, pero también hay otro como el Flight para poder realizar saltos descomunales, Walk on Water para caminar sobre el agua o Time Warping para congelar el tiempo por unos instantes y tomar ventaja de la situación.

Por último tenemos los poderes especiales como Insist que te deja controlar la mente de un enemigo, Resurrect para volver a la vida a un enemigo con la condición de que luche de tu lado, o Reanimate para resucitar a un inocente, aunque lo hayamos desintegrado en pedacitos.

Estos son algunos de los poderes con los que nuestro personaje cuenta, en realidad existen muchos más que podrás descubrir cuando Requiem esté terminado.

Otro de los principales atractivos, es el objetivo de las misiones, mucho más que destruir a todo lo que se mueva. Por ejemplo en una de ella, tendrás que activar un mecanismo de autodestrucción y escapar a tiempo de una ciudad espacial. En otra, tendrás que reanimar el cuerpo de un oficial enemigo muerto, infiltrarte en una base y asesinar a la persona que te han encomendado. O por ejemplo es posible que la misión consista en rescatar a un prisionero y escoltarlo hasta un lugar seguro.

Los enemigos finales fueron trabajados con mucho detalle y originalidad artística. Cada uno de estos generales tienen sus propios poderes y estilo de lucha, representando la encarnación de cada uno de los pecados capitales.

Como podrán ver, se trata de algo más que un arcade 3D, y si bien tecnológicamente no puede competir con títulos de última generación como Unreal, tiene bastante que ofrecer, además de sus bajos requerimientos.





Dune 2000

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Estratégicos*
- **COMPAÑIA:** *Virgin/Westwood Studios*
- **DISTRIBUYE:** *GTC*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible.
  Completa: Septiembre 98
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.westwood.com

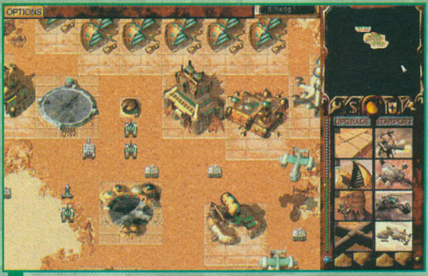
¿Están preparados para el regreso de uno de los mejores juegos de estrategia en tiempo real de todos los tiempo?

En 1992, cuando hizo su aparición Dune 2: The Building of a Dinasty, no sólo se celebraba el nacimiento de un excelente juego, sino que además el de un nuevo género: La estrategia en tiempo real.

Seis años después, nos encontramos ante el inminente acontecimiento que significa la edición de Duna 2000, una remake de aquel clásico, con gráficos acordes a los tiempos que corren y utilizando básicamente el engine de Command & Conquer: Red Alert, con algunas mejoras.

El planeta

A años luz de los confines de nuestro sistema solar, en la profundidad del espacio desconocido, existe un lugar legendario. En ese espacio infinito con un aspecto árido y sin señales de vida, se encuentra Arrakis, un planeta de arena y roca, una esfera oscura flotando insignificantemente en la noche. Pero uno no debe dejarse llevar por las apariencias. Porque debajo de la superficie del planeta, escondido entre las dunas, se encuentra una especia llamada Melange. Una substancia que potencia la mente de forma extraordinaria. Entre sus múltiples condiciones figuran: Una vida más prolongada y la capacidad de provocar visiones proféticas. Es por eso que deberemos dirigirnos a Arrakis (planeta también conocido como Dune) para tomar posesión. La razón es muy simple y conocida en todo el imperio, desde los puestos de guardia de los Fremen hasta los halls del mismísimo Bene Gesserit: Aquel que controle la especia, controlará el universo. Así, basándose en la obra de Frank Herbert (que editó el primer libro de esta saga en 1965) y luego de una película del controvertido director David Lynch, considerada de culto por algunos y como un desastre por otros, Westwood creó uno de los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos.



Con gráficos y un engine mejorado, Westwood Studios se prepara para el lanzamiento de Dune 2000, una nueva version de un clásico indiscutible.

Las similitudes

Aunque muchos piensen que nos encontramos ante un nuevo Command & Conquer, cabe destacar que el concepto de este juego fue creado mucho antes de que existiera la Brotherhod of Nod o que los humanos traspasaran el portal oscuro de los Orcos en el universo Warcraft. Es más, C&C se basó en gran parte en el engine de Dune 2 y sus conceptos básicos de recolectar recursos (Tiberium en el C&C y Spice en el Dune 2 y Dune 2000), o el sistema de construir las bases, está calcado de Dune 2. O sea que no hay que confundirse, este es un juego excelente, generador de los conceptos básicos que "crearon" el género y lo hicieron popular.

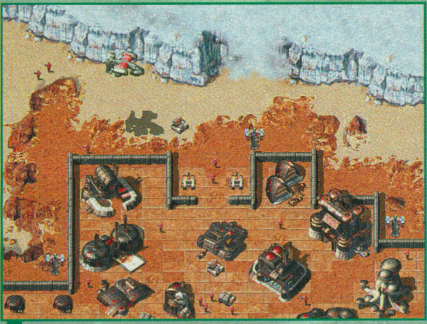




La batalla sin fin

Como lo vimos en los párrafos anteriores, la lucha por el control de Arrakis se basa en el poder que brinda el control de la especia Melange. En la batalla se encuentran enfrentadas tres fuerzas: Los Atreides, los Harkonnen y los Ordos. Aunque los personajes de la saga de Dune no están presentes en el juego, las fuerzas opuestas son fieles a la visión de su autor.

Cada una de las acciones, ya sean diplomáticas o bélicas de cada fuerza, las decide el Mentat de cada una de ellas. Un Mentat es una computadora humana, capaz de resolver cualquier problema con una lógica y un razonamiento inigualables, es así que se convierten en imprescindibles consejeros de guerra. Ellos serán los encargados de ponernos al tanto de la situación previamente a cada una de las batallas mediante secuencias de FMV que no existían en la versión anterior. Estas están protagonizadas entre otras estrellas por: John Rhys Davies (famoso por sus apariciones en la saga de Indiana Jones o en los juegos Wing Commander III y IV) y Musetta Vander (Baywatch), pero seremos nosotros como jugadores los que elijamos a que fuerza representar. También se han utilizado estas secuencias de video para explorar un poco más las historias de fondo de cada una de



Todas las unidades (salvo 2 nuevas) y las edificaciones serán las mismas, para mantener la jugabilidad, tal cual a la de la versión original.

las fuerzas y los personajes de cada una de ellas, como los Mentats, el Emperador e incluso Bene Gesserit, the truthsayer.

• Las fuerzas y sus unidades

El Emperador ha llevado a las tres fuerzas a Arrakis para que se disputen entre sí el control del planeta. Cada una tiene algunas diferencias respecto de las otras, pero en general el control es muy similar entre las tres. Las diferencias características de cada una son:

Atreides: Son los más balanceados, con unidades de poder de velocidad y resistencia similares, a diferencia de la novela original o la película, el juego no sigue la historia de Paul Atreides por lo que elegirlos no nos dará ninguna ventaja en especial.

Harkonnen: El arsenal de los Harkonnen pone especial énfasis en la resistencia con una considerable pérdida de velocidad.

Ordos: Son los que poseen las unidades más veloces, pero no tienen la misma resistencia que las de sus enemigos.

Las unidades serán las mismas que las de la versión anterior, con la inclusión de dos nuevas: un engineer (ingeniero) y el thumper. El ingeniero podrá capturar los edificios de los enemigos y hacerlos propios y el thumper, al igual que en los libros y la película, posee la habilidad de poner un dispositivo que atraerá la atención de los gusanos gigantes que habitan debajo de la superficie del planeta y que salen a la superficie en forma imprevista y aleatoria para comerse soldados, tanque o lo que fuera. Así aunque todavía no podamos controlarlos podremos distraerlos mientras realizamos nuestras tareas sobre la arena y así evitar perder valiosas unidades. Cabe recalcar que estos seres se vuelven muy agresivos si son atacados, así que el control de las unidades será vital para no provocar daños mayores.

A todo esto se le agregó un nuevo modelo de combate, para darles a los programadores más variables para implementar el balance entre las tres fuerzas. Pero de todas maneras todo fue realizado sin alterar la jugabilidad del original.





• Los escenarios

Mediante imágenes fotoreaísticas se ha conseguido crear un campo de batalla lleno de detalles y de un exquisito diseño. A medida que progresemos en las misiones, nuevos elementos son añadidos a los mapas que no han sido vistos con anterioridad. Esto hace que pese a desarrollarse todo el juego en un desierto, el ambiente siempre cambie. Los gráficos ahora están realizados en 16 bit lo que realza aún más la calidad de los mismos. Sin embargo los jugadores podrán optar por jugar en 8-bit/256 colores o 16 bit/65.000 colores. Cada uno de los modos, varía en la cantidad de detalle, en 8 bit se permite una velocidad de juego mayor, y en 16 bit, un nivel de detalle en los terrenos mayor.

También se han rediseñado y recreado por completo los gráficos de las unidades, estructuras y efectos especiales. Ahora con efectos de luz dinámicos, efectos de partículas y transparencias que realmente impresionarán a los usuarios.

Por último cabe destacar que los mapas serán de hasta 128x128, igual de grandes que los inmensos mapas vistos en C&C Red Alert: The Aftermath.

• La música

Como recordarán los jugadores de la versión anterior y los afortunados poseedores de las primeras placas de sonido Roland de esa época, la música era realmente increíble, y para nuestro regocijo su autor original, Frank Kleplacki es el encargado nuevamente de la creación de temas originales y la actualización de los mejores de la versión original. La voz digitalizada de todas las unidades y los efectos de sonido también están siendo recreados y seguramente, proviniendo de Westwood Studios, no seremos defraudados.

• Multiplayer

Este aspecto que no estaba contemplado en el original, es uno de los ingredientes principales de esta nueva versión, con la capacidad adicional de batallar a través de Internet. Pero sin lugar a dudas una de las tareas más difíciles será conseguir un correcto balance entre las tres fuerzas, y la gente de Westwood nos asegura que este es el sector donde están depositando sus máximos esfuerzos. Se podrá jugar de a 2 personas (se está intentando lograr un máximo de 4) en Westwood Online, y hasta 8 en una red local. Además como es lógico, el modo Skirmish estará incluido en el juego para desarrollar nuevas tácticas o sólo para divertirnos un rato.

• En resumen

Dune 2000 contará al igual que su versión anterior, con 9 misiones para cada una de las fuerzas, sumando un total de 27. A esto hay que sumarle las misiones alternativas que el equipo de desarrollo está generando para darle algo extra a los jugadores. El 5 de Septiembre podremos acceder al producto terminado, que en Argentina estará totalmente en castellano. Para ese momento será develado por fin el enigma, ¿Estará Westwood a la altura de las circunstancias?

Robo Rumble

El nuevo juego de estrategia en tiempo real de Topware paraliza con sus excelentes gráficos

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Estratégicos*
- **COMPAÑIA:** *Topware*
- **DISTRIBUYE:** GTC
- **FECHA DE SALIDA:** *Demo jugable: www.xtremepc.com.ar* *Completa: Septiembre 1998.*
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.topware.com

Hace un par de meses nos llegó a nuestra redacción un CD de la compañia Hard Copy con algunas fotos de los productos que tenian pensados sacar en nuestro país.
De esta manera hicimos contacto por primera vez con este titulo, que verdaderamente nos llamó la atención por sus gráficos realmente impresionantes.

Investigamos un poco y descubrimos que la pequeña compañía que lo desarrolló se llama Metropolis, y tiene su sede en Polonia, y que además fueron los responsables de un arcade llamado Katharsis, que al parecer su calidad era excelente, pero desgraciadamente nunca fue distribuído en América.

Robo Rumble será un título de estrategia en tiempo real, pero con mucha más acción que los modelos standard de C&C o Warcraft 2.

La historia contiene elementos de SCFI, y aunque los creadores no quisieron anticiparlo todo, nos dieron una remota idea de lo que será el argumento: La acción se desarrolla en Marte, durante su colonización, cuando un grupo de enviados terrestres descubren en su superficie una arma letal apuntando directamente a nuestro querido planeta. ¿Lucharemos nuevamente contra lo alienígenas? Nada de eso... Temiendo el inminente ataque extraterrestre, dos poderosos ejércitos emergen de los diferentes rincones del planeta para protegernos.

El gobierno de los E.E.U.U tiene que decidir cuál de los dos hará el trabajo, por lo cual los envían a luchar a Marte para ver quién gana el contrato.

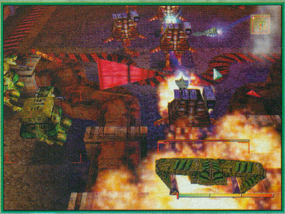
Bueno dejemos esta absurda historia a un costado, porque como les dije antes todavía no está bien definido el asunto, y concentrémonos en lo visual y en lo novedoso que es lo que vale en este producto.

Con soporte nativo para los chips Voodoo 1 y 2, además de Direct 3D y MMX incluye variedad de majestuosos efectos especiales, como explosiones de partículas, transformaciones de los terrenos en tiempo real, luces de colores, sombreados suaves, filtros de texturas, etc.

Si bien ya hay algunos juegos de EETR que implementan tecnología 3D, a este debemos destacarlo entre los mejores. El sonido también es muy bueno, y acompaña con excelencia al resto del producto.

Una implementación bastante novedosa, es que nuestros ejércitos no están compuestos por unidades predeterminadas como en la mayoría de los juegos del estilo. Sino que nosotros mismos tendremos la posibilidad de armar nuestros propios robots llamados "Robos".

Esto se hace combinando tres partes diferentes, entre la variedad de modelos. Lo primero a seleccionar será el chasis, luego las armas y por último las habilidades como los escudos, el camuflaje, etc.







Los efectos de luces de colores, destacan notablemente a Roborumble entre los juegos de estrategia de la actualidad.

Teniendo en cuenta todas las posibilidades (más de 100 unidades) imagínense los resultados... podemos fabricar algunos débiles, pero muy rápidos para misiones de infiltración, o por el contrario unidades bien acorazadas para batallas a campo abierto ¿Con qué armamento nos convendrá equiparlos? La cantidad de variantes a implementar, nos llevan a participar de un verdadero juego de estrategia...

Otro aspecto novedoso, es que a diferencia de similares, no se nos dará un resumen de la misión a ejecutar al comenzar el nivel, sino que a medida que vayamos jugando, la interacción con otros personajes (propio de los RPG o de Aventuras) nos irá haciendo saber qué es lo que debemos hacer.

Por último, no existirá manejo de recursos. Cuando una unidad nuestra sea destruída se nos devolverá el dinero equivalente a la misma, por lo que será imposible aplastar a un adversario por la acumulación de recursos y construcción de un poderoso ejército con los mismos, sino que el elemento de triunfo será utilizar la inteligencia en desarrollar las unidades más apropiadas para cada ocasión.

El juego será distribuído por Topware en este mismo mes en el lenguaje alemán, y como anunciamos en el principio de esta nota en nuestro país el representante será Hard Copy, pero habrá que esperar hasta que se termine la traducción.



GARY PLAYER PRESENTA
EL MEJOR SIMULADOR
DE GOLF PARA PC
- Tres niveles de juego: principiante, amateur y profesional.
- Modalidades de juego Matchplay para dos jugadores, Strokeplay y Stableford para 4 jugadores simultáneos.
- Sistema inteligente de Handicaps.
- Comentarios y narraciones a cargo de Javier Pinedo.
- Campo reproducido hasta el último detalle a partir del verdadero.
- Animaciones realizadas con más de 20.000 frames.
- Jugadores reales: Gary Player, Bruce Campbell Jr. y Fiona Walker.
- Múltiples jugadores preestablecidos para disponer siempre de un contrincante.
- Clasificación de los jugadores y código de handicap personalizado.
- 18 lecciones exclusivas de la leyenda viva del Golf, Gary Player.
UN SISTEMA REVOLUCIONARIO
EL SISTEMA MOUSE DRIVE™ EN THE GOLF PRO TE PERMITE UTILIZAR EL MOUSE COMO UN PALO DE GOLF. MUEVE EL MOUSE HACIA ATRÁS Y REALIZARÁS EL BACKSWING, MUEVE EL MOUSE HACIA DELANTE Y GOLPEARÁS LA PELOTA, INCLUSO CON EFECTO. EL RESULTADO ES UNA SENSACIÓN DE CONTROL TOTAL.
MOUSE DRIVE
»»» Realismo sin precedentes
NARRACIONES Y COMENTARIOS DE JAVIER PINEDO
THE Golf PRO
PROTAGONIZADO POR GARY PLAYER
un golpe maestro
2 CD-ROM´s POR SÓLO $ 30
YA A LA VENTA EN GRANDES SUPERMERCADOS, CADENAS DE INFORMÁTICA, O EN EL LOCAL DE COMPUTACIÓN DE TU BARRIO
Gary Player
ST. MELLION INTERNATIONAL
DISTRIBUIDO EN ARGENTINA POR
CENTRO MAIL
PARANA 504 - BUENOS AIRES
371-1316
dinamic MULTIMEDIA
empire INTERACTIVE

Populous: In the Beginning

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Estratégicos*
- **COMPAÑIA:** *EA / Bullfrog*
- **DISTRIBUYE:** *Microbyte*
- **FECHA DE SALIDA:** *Demo: No está disponible. Completa: Diciembre 1998.*
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.ea.com

Uno de los mejores y más aclamados juegos de estrategia vuelve con un enfoque completamente distinto

De los miles de juegos que se crean año tras año, muy pocos logran permanecer en el candelero de la popularidad por mucho más tiempo que la de los meses cercanos a su lanzamiento, y muchos menos, se podría decir que sólo algunos elegidos, consiguen el título de leyenda.

SimCity, Monkey Island o Civilization son claros exponentes de esto, un caso más reciente sería por ejemplo, Quake o Tomb Raider, pero del que nos toca revisar en esta nota, pertenece al primer grupo. Estamos hablando del juego que básicamente creo el género denominado god simulator: Populous.

De la mano de Bullfrog y sin su fundador y creador de las primeras dos partes, Peter Molyneux (que ahora se encuentra al frente de su nueva compañía, Lion Head, trabajando a pleno en su nueva creación: Black & White) llega esta retrasada tercera parte, que incluye (obviamente) un nuevo engine y una jugabilidad bien diferenciada respecto a la de sus antecesores, pero que conserva el objetivo original: Que mediante la ayuda de nuestros fieles, seamos el único Dios adorado sobre la tierra.

El nuevo engine

Con la ayuda de un engine completamente renovado, ahora veremos el mundo desde una perspectiva en 3D, con una amplia variante de cámaras. Podemos realizar scroll en 360 grados, y podremos percibir gracias al efecto de horizonte curvo en el escenario, la sensación de estar en un mundo redondo.

La posibilidad de realizar un zoom ha sido llevada hasta las últimas consecuencias, ya que podemos observar la acción desde un punto de vista muy cercano a la tierra o tan lejos como para contemplar el mundo como si estuviéramos flotando en el espacio. Bueno, después de todo representamos a un Dios o algo muy parecido.

El Shaman

A diferencia de Populous I y II en los que no podíamos controlar directamente a ninguna persona, en esta ocasión tendremos bajo nuestro poder a un Shaman, el cual tendrá la dura tarea de convertir al resto de los humanos para que "crean" en nosotros. Este es un aspecto vital del juego ya que como todos los jugadores de Populous recordarán, los creyentes son nuestra fuerza mayor en la tierra y cuantos más sean, será más sencillo derrotar a los contrarios Además, relativamente a este hecho, nuestro Shaman conseguirá nuevos poderes y hechizos para facilitarle la tarea. Como dato adicional cabe aclarar que la antigua opción de elevar y bajar el terreno, también a sido eliminada por completo.



El Shaman será el encargado de "convertir" a los humanos para que crean en nosotros y así obtener más poder.



El juego se desarrolla en 30 escenarios divididos en 6 mundos distintos, que poseen diferentes climas y zonas.

El juego se desarrolla a través de 30 niveles en seis mundos diferentes, entre los decorados encontramos, entre otras, zonas nevadas o desérticas. Con un sistema de inteligencia artificial realmente elevado y una completa simulación del ecosistema. Los gráficos tendrán una calidad aún mayor mediante el uso de Direct 3D.

Como siempre los hechizos son el plato fuerte del juego y esta vez no se quedan atrás, con impresionantes efectos 3D, que incluyen volcanes en erupción, tormentas eléctricas, terremotos y plagas. A esto deberemos agregar que podemos mezclar los hechizos para conseguir efectos impresionantes. Habiendo tenido la suerte de jugarlo unos minutos en el E3, les puedo asegurar que se quedarán boquiabiertos. Chozas construidas en las copas de los árboles que se desintegran ante un río de lava que consume todo lo que encuentra en su camino. Tornados de dimensiones exageradas que se llevan todo lo que encuentra a su paso (incluso a nuestros seguidores). Esto será muy divertido de utilizar en el modo multiplayer, que como era de esperar, estará incluído en el juego, y permitirá a cuatro personas en simultáneo disputarse el control del planeta vía red local o Internet.

Sensacional CONCURSO

BATTLE ZONE

Completá el cupón con tus datos, envialo por correo o e-mail, y ganá fabulosos premios de ACTIVISION®



1er Premio

- Máquina Arcade "Battle Zone"
- Battlezone "Survival Kit"
  - Remera de Battlezone
  - Mouse Pad Battlezone
  - Lapicero Battlezone
  - Gorra Battlezone
  - Lentes para el sol Battlezone
  - Copia del Juego
- Un reloj edición especial de Battlezone
- Una copia de la edición especial: Mechwarrior 2 Titanium Trilogy
- Una copia de "Dark Reign Mission Pack 1"
- Una copia de "Hexen 2 Mission Pack 1"
- Una copia de "Interstate '76 Arsenal"
- Una copia de "Heavy Gear"

2do Premio

- Battlezone "Survival Kit"
- Una copia de la edición especial: Mechwarrior 2 Titanium Trilogy
- Una copia de "Dark Reign Mission Pack 1"
- Una copia de "Hexen 2 Mission Pack 1"
- Una copia de "Interstate '76 Arsenal"
- Una copia de "Heavy Gear"

3er Premio

- Battlezone "Survival Kit"
- Una copia de Mechwarrior 2 T. Trilogy
- Una copia de "Dark Reign"

4to al 10mo Premio

- Battlezone "Survival Kit"

BASES DEL SORTEO

1) Para participar en este sorteo organizado por Activision podés completár el cupón y enviarlo en una carta por correo a nuestra redacción: Bolivar 187 - Piso 5ºD (1066) o completar los datos (no hace falta scanearlo) por e-mail a nuestra dirección: xtremepc@ciudad.com.ar . 2) Si lo envías por correo, podés mandar todos los cupones que quieras de tu familia o amigos dentro del mismo sobre, la única condición es que sea un cupón de cada sorteo por persona. Si repiten el nombre en más de un cupón del mismo sorteo, se descartarán automáticamente. 3) Se pueden enviar fotocopias si no quieren cortar la revista. 4) En el caso de los e-mails, se aceptará un mensaje para cada sorteo por persona. Si repiten el nombre en más de un mensaje para el mismo sorteo, se descartarán automáticamente. 5) El sorteo se realizará el día 27 de Septiembre, la hora y lugar del mismo se darán a conocer oportunamente. 6) Los ganadores serán comunicados en forma fehaciente del premio obtenido y el lugar donde retirarlo, esta información será difundida en medios gráficos y televisivos. 7) Los ganadores ceden a Activision y sus representantes en Argentina el derecho de publicar sus datos personales, imágenes y voces con fines publicitarios, en los medios y formas que dichos titulares consideren conveniente, sin derecho a compensación alguna durante la vigencia de la promoción y hasta los 365 días de su finalización. 8) Los ganadores deberán retirar los premios, con su documento de identidad, dentro de los 60 días de efectuado el sorteo. 9) Todo impuesto que deba tributarse sobre o en relación con los premios y los gastos en que incurran los ganadores para su traslado y estadía en la ciudad de Buenos Aires cuando concurran a reclamar y/o retirar sus premios estarán a cargo de los ganadores. 10) El organizador será el único responsable de la entrega de los premios a los ganadores. 11) El organizador podrá ampliar o reducir la nómina de premios ofrecidos y/o reemplazarlos por otros. 12) Esta promoción tendrá vigencia en la República Argentina. 13) La falta de retiro de los premios en las formas y dentro de los plazos establecidos hará perder a sus ganadores el derecho de recibirlos. 14) Ni el organizador, ni sus representantes en Argentina, ni los auspiciantes del concurso otorgan garantía de calidad, funcionamiento, ni ninguna otra en relación con los premios que se ofrezcan. 15) Ni el organizador, ni sus representantes en Argentina, ni los auspiciantes serán responsables por ningún daño o perjuicio, de cualquier tipo que fueren, que pudieran sufrir los ganadores o terceros en relación con el uso de los premios. 16) El organizador podrá modificar sin previo aviso las fechas de comienzo y finalización. 17) El organizador podrá utilizar con fines comerciales la información obrante en los cupones del sorteo. 18) En esta promoción no podrán participar los empleados del organizador, ni de los representantes, ni de los auspiciantes. 19) Los ganadores solo podrán reclamar la entrega de sus premios al organizador, consecuentemente los representantes del organizador en Argentina y los auspiciantes no asumen ninguna obligación frente a los participantes y/o consumidores por reclamo alguno. 20) La participación en este sorteo implica el conocimiento y aceptación de estas bases así como de las desiciones que adopte el organizador sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas.

CUPON PARA PARTICIPAR DEL SORTEO

Apellido y Nombre:

Nº de Documento (Tipo):

Dirección:

Localidad:

Teléfono: E-Mail:

Qué tipo de PC tenés?:

Cuántos juegos tenés?:

Cuántos son de ACTIVISION?:

Cuántos juegos comprás por año?:

ACTIVISION® XTREME PC Nivel X OFISER S.A.

Fighter Squadron

The Screamin' Demons Over Europe

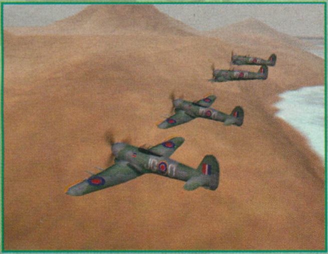
Un nuevo ataque aéreo de las fuerzas de Activision

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Simuladores*
- **COMPAÑIA:** *Parsoft Interactive / Activision*
- **DISTRIBUYE:** *Activision*
- **FECHA DE SALIDA:** *Demo: No está disponible. Completa: Primavera 1998.*
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.activision.com

No hay duda, en E3 dos estilos de juego fueron predominantes en todos los stands que visitamos: Los arcades 3D y los simuladores de vuelo. Y si hablamos de los simuladores de vuelo, la época predilecta de los programadores esta temporada es sin duda la Segunda Guerra Mundial.

Activision, compañía muy conocida por su línea de simulación de robots Mechwarrior y Heavy Gear, tal vez no sea tan popular en materia de simuladores de vuelo. Su experiencia en el campo se remite al A10-Cuba!, un producto con un gran grado de realismo,



que tal vez apostaba todo a ese punto, y dejaba de lado la parte gráfica, un tanto simple para los estándares actuales. Nadie, en este momento, duda de la importancia de los gráficos, en especial si hablamos de un simulador de vuelo, y por lo que hemos visto en el Fighter Squadron, este aspecto está más que ciudado, como podemos ver a continuación.

¡Qué hermosa vista!

El producto tiene soporte nativo de 3Dfx y Direct 3D, terreno mapeado, efectos de nubes, y más de 10 cockpits en 3D, en los cuales podemos rotar la vista trescientos sesenta grados. Por supuesto todos los controles en los paneles son funcionales, desde los relojes hasta el último de los botones y switches. Esto hace que la inmersión en el combate sea más completa, ya que podemos rotar la visión dentro de la cabina, y aún tener conocimiento de la altitud y demás datos, que son críticos en el medio de un combate. Así y todo, Activision no quiere olvidarse de sus usuarios que no poseen tarjetas 3D, por lo que el Fighter Squadron también incluirá un modo software que imitará muchos de los efectos que podemos ver con las placas aceleradas.

Los puntos de rotura

Uno de los aspectos más revolucionarios del Fighter Squadron es sin duda su increíble modelo de física, que incorpora más de 40 "puntos de rotura" en los aviones. Este modelo permite que el sistema de colisiones detecte el lugar donde se esté produciendo el daño en los aviones, y reaccione acorde a las leyes de la física. Lo que se puede hacer es lo siguiente: Supongamos que estamos atacando un bombardero. Pues bien, si comenzamos a disparar hacia uno de los motores, lo que primero se notará es un cambio en las texturas de la turbina, que reflejará el daño que le estamos infringiendo. Cuando uno menos se lo imagina... ¡Adiós hélice!, que sale disparada a gran velocidad hacia la tierra. Si seguimos atacando al mismo lugar, no sólo conseguiremos desprender todo el motor, sino tal vez parte del ala, que descenderá graciosamente en espiral, de acuerdo a las leyes de la física. En síntesis, todo un espectáculo, les aseguro.

Este sistema hará además que seamos más cuidadosos en el manejo de estas naves, ya que un descenso brusco puede partir las alas, y si tenemos suerte, sólo las doblará, pero de ahí en más tendremos que acostumbrarnos a pilotear un avión absolutamente diferente, ya que la presión que ejercimos sobre las alas hacen que todo cambie.

Obviamente, este punto es el más interesante de todo el juego, y sentará sin duda las bases de cómo deberá comportarse el modelo de física en los simuladores que lo sucedan.

Arma tu propio avión

El juego va a simular 10 aviones diferentes: Por los americanos el P-51D, el P-38J y el B-17G; por los alemanes el Me-262A, el Ju-88A y el FW-190A ; y por los británicos al Typhoon Mk. 1B, el Lancaster Mk. II, el Mosquito Mk. VI y el Spitfire. Si estos aviones parecen pocos, Parsoft (la compañía encargada del desarrollo de Fighter Squadron) introduce una nueva interface abierta, que permitirá la adición de aviones de otras compañías y shareware.

Todos estos aviones serán volados en campañas que contienen terrenos de tamaño reducido, para permitir un mayor detalle general (algo que ya hemos visto en el Flight unlimited II), y estas campañas se llevarán a cabo en lugares como Dover y Africa del Norte. El juego además incluirá un editor de misiones que nos permitirá crear nuevas oportunidades de surcar los aires a nuestro antojo.

La salida del juego está planeada para fín de año, y sólo podemos esperar a que Activision y Parsoft puedan llegar a la fecha convenida para disfrutar lo antes posible de esta maravilla.

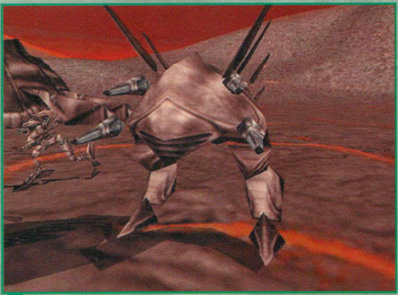


FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Simuladores*
- **COMPAÑIA:** Dynamix
- **DISTRIBUYE:** Sierra
- **FECHA DE SALIDA:**
  Alpha: www.starsiege.com
  Completa: Septiembre 1998
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.starsiege.com

Starsiege

Un nuevo y ambicioso capítulo en la historia de Earthsiege



Starsiege está siendo realizado con un nuevo engine, que permitió a los desarrolladores crear maravillosos terrenos y vehículos.

Hay ciertas ocasiones en que los cambios que se suelen realizar en un título son tantos, y de tal importancia, que es mejor modificar el nombre del proyecto para dar una idea más clara de lo que se quiere transmitir. Esto ha ocurrido con Starsiege, un nuevo capítulo en la saga Earthsiege, sólo que en esta ocasión la Tierra nos queda "chica".

"*Queríamos un nombre que ampliara la magnitud del universo,*" explica Jeff Tunnell, director ejecutivo del Starsiege. "*Hay mucho más en Starsiege que las batallas por el control de la Tierra*". Bajo la guía de director creativo Chris Cole, Dynamix ha construído una increíble historia que incluirá no sólo a Starsiege, sino a otros títulos que irán apareciendo en el mismo universo (como el nuevo arcade 3D, Starsiege Tribes).

• La historia

Esta es una breve explicación de cómo se atan los acontecimientos en el mundo de Starsiege: El Emperador Petresun debe mantener a los Cybrids, raza alienígena malísima por cierto (como no podía ser de otra manera) alejada de los dominios de las colonias de la Tierra, ahora que el planeta madre ha sido arrasado por estos viles aliens. Su próxima conquista es Marte, y nuestro deber es detenerlos a toda costa.

• El nuevo engine

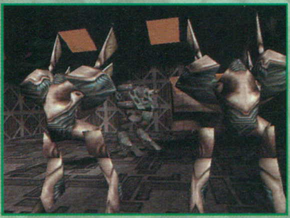
Starsiege se concentra en el combate entre HERCs (instrumentos de destrucción de 10 metros de alto), tanques, y voladores (algo así como los Snowspeeders de Star Wars, para que se hagan una idea). El juego está realizado en un nuevo engine que permitió a los desarrolladores crear maravillosos terrenos, edificios, HERCs y otros elementos pocas veces vistos con tanto detalle en un juego de este género. Y para no sufrir la crítica de sus fans como en ocasiones anteriores, Dynamix ha establecido una comunicación muy estrecha con los futuros compradores del producto, para saber así qué es lo que el público quiere en Starsiege, y qué odia. Luego de realizar modificaciones, Dynamix coloca en internet betas para que su público testee el producto y comente el avance del mismo. Algo que no muchos se atreven a hacer y que deberían imitar.

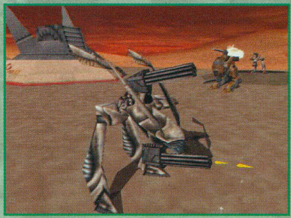
El manejo de los HERCs siempre había sido uno de los puntos más criticados en la saga Eartsiege, ya que su sistema no era el más comodo, y perdía puntos si se lo comparaba a la sensacional configuración que se podía realizar en los Mechwarrior. Dynamix ha tenido en cuenta los errores del pasado, y ahora el manejo de los HERCs es más simple que nunca, con una combinación de teclas y el mouse, muy al estilo Quake o Unreal. Esto va a permitir que el manejo de los robots y otros vehículos sea más natural, y las peleas más violentas. Y la idea, por lo que se ha visto en el Alpha disponible en internet, es enfocar la acción como el tema principal de Starsiege, que contará con una característica de defensa hasta ahora nunca vista en la serie: Se podrá utilizar un sistema de invisibilidad (o "cloacking") para distraer a nuestros enemigos, además de las maniobras básicas de defensa, como agacharse y esconderse detrás de edificios, o redirigir los escudos a las partes más vulnerables de nuestro HERC.

• La unión hace la fuerza

Obviamente un juego de estas características no podía dejar de lado los combates en Multiplayer, así que podremos realizar misiones en modo cooperativo, jugar partidos Deatmatch o Capture the Flag, y modificar la pintura de nuestro vehículo para poder unirse a clanes. Dynamix además promete que se podrán armar misiones con una inmensa cantidad de jugadores, eso dependerá solamente de la velocidad del server y el ancho de banda de los participantes.

¿Quién ganará esta batalla de robots que se avecina? ¿Heavy Gear 2, Mechwarrior 3 o Starsiege? A mí parecer, el público, ya que podrá disfrutar de estos 3 geniales juegos.





CompuShow

HARD-SOFT-ACCESORIOS-INSUMOS-JUEGOS

Una verdadera suma de beneficios

Compre hasta en 24 cuotas con Tarjeta por teléfono y recíbalo a domicilio!

Día del Niño!

EQUIPOS CON GARANTIA Y SEGURO TOTAL

Pentium - 233 MMX
MULTIMEDIA

28Mb RAM exp a 128Mb, Placa de video **4mb**, Floppy 3 ½, *CD-ROM **32X**, **HD 3.2 Gb**, Placa de Sonido **3D**, Parlantes Potenciados, Gabinete **Minitower**,* Teclado, Monitor SVGA Color 14" Digital

PRECIO CONTADO	18 CUOTAS
$ 849.-	u$s 75.-

PL $ 930.- PTF u$s 1350

Estos Equipos Incluyen

- Mouse - Pad Mouse - Enciclopedia Multimedia Premier'97 - Sintesoft Latinoamericano - Manual de Introducción a la Computación en Español



CompuShow SEGURO TOTAL EN 48HS. LE REPONEMOS LA MAQUINA

GARANTIA 24 MESES ESCRITA

Pentium II - 266 MMX
MULTIMEDIA - FULL INTERNET

32Mb RAM exp a 128Mb, Placa de video **AGP 4mb** exp a 8mb, Floppy3 ½, *CD-ROM **32X**, **HD 3.2 Gb**, Placa de Sonido **3D**, Parlantes Potenciados, Gabinete*, Teclado, Monitor SVGA Color 14" Digital

PRECIO CONTADO	18 CUOTAS
$ 1049.-	u$s 93.-

PL $ 1159 - PTF u$s 1673

QUANTEX

MONITOR SAMSUNG SYNCMASTER 400B 14"



PRECIO CONTADO	18 CUOTAS
$ 219.-	u$s 19.40.-

PL $ 240.- PTF u$s 349.20

PC DVD Encore DXR 2



La nueva forma de ver videos y películas Almacena 17 Gb de datos de computación, audio ó video. Funciona como lector de CD-ROM 20x

PRECIO CONTADO	18 CUOTAS
$ 349	U$s 31

PL $ 383.90 PTF u$s 6558

SCANNER V300 MICOTEK



PRECIO CONTADO	18 CUOTAS
$ 130.-	u$s 11.70.-

PL $ 145.- PTF u$s 210.60

El mejor regalo para su hijo!

ENVIOS AL INTERIOR DEL PAIS

SERVICIO TECNICO CON LABORATORIO PROPIO

CONSULTE POR CREDITOS PERSONALES

KIT SOUND BLASTER ACCION 32X



PRECIO CONTADO	18 CUOTAS
$ 199	U$s 18

PL $ 225 PTF u$s 324

CD-ROM 32X, Placa de audio Awe 64, Parlantes Potenciados.

IMPRESORAS

HEWLETT PACKARD 670.-	$ 299.-
HEWLETT PACKARD 692	$ 349.-
EPSON 400	$ 239.-
EPSON 400	$ 289.-
EPSON 400	$ 449.-



LOS PRECIOS INCLUYEN IVA Y SON PARA CAPITAL Y GRAN BUENOS AIRES

Pídalo y recíbalo en su casa!

CONGRESO: AV. RIVADAVIA 2428 - Cap. Fed. - Tel/Fax: 952-8001 Y 12 LINEAS ROTATIVAS

MICROCENTRO: FLORIDA 537 - Loc. 382/363 - Gal. Jardín Cap. Fed. - Tel/Fax: 322-0132 325-0610 y 7 Líneas Rotativas

TRIBUNALES: PARANA 481/83 (1017) Cap. Fed. - Tel: 373-1259/1248 - Fax: 373-1355 - ABIERTO LOS SABADOS de 9.30 a 13.30 hs.

FLORES: AV. RIVADAVIA 7072- Tel: 637-5126/28 - FAX: 611-7395 - ABIERTO LOS SABADOS de 10 a 19 hs.

SAN MARTIN: PEATONAL BELGRANO 3471 (ex 180) - Tel./Fax: 754-4500 / 755-1139 ABIERTO LOS SABADOS de 9.30 a 20.30 hs.

MERLO: LIBERTADOR 549 - Tel: (020) 859397/98 - Fax: (020) 859337 - ABIERTO LOS SABADOS de 9.30 a 20.30 hs.

LOMAS DE ZAMORA: BOEDO 343 (1832) - Tel: 245-2428 / 2711 - ABIERTO LOS SABADOS de 9.30 a 20.30 hs.

MORON: 9 DE JULIO 141 (1410) - Tel: 483-1506 - 483-1507/1508 - ABIERTO LOS SABADOS de 9.30 a 20.30 hs.

LA PAMPA STA ROSA: 25 de MAYO 169 - Tel: 56665 / 32665 - ABIERTO LOS SABADOS de 8.30 a 12.30 hs. Y 17 a 20 hs.

(01) 952-8001



Ahora también CompuShow le brinda la posibilidad de comprar sin moverse de su casa y por teléfono, pagando con tarjeta de crédito. Entregamos su pedido a domicilio en todo el país toda la semana.

VISA · Diners Club International · MasterCard · argencard

CompuShow

Una verdadera suma de beneficios

HARD-SOFT-ACCESORIOS-INSUMOS-JUEGOS



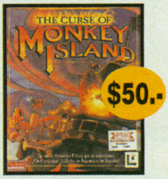
COPA DEL MUNDO FRANCIA 98
Disfrute a pleno con este magnífico software del campeonato mundial.



TOCA TOURING CAR
El mejor simulador de carreras de autos de turismo.



MI PRIMER ENCICLOPEDIA
La primera enciclopedia dedicada exclusivamente a los niños.



MONKEY ISLAND 3
La continuación más esperada de aventuras gráficas con calidad de cine.



HUGO II
La segunda parte del juego más exitoso para los niños.

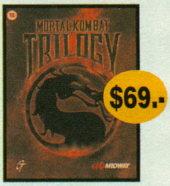


FLIGHT SIMULATOR '98
Extraordinario simulador de vuelo para PC con más aeropuertos.





NUCLEAR STRIKE
Escenarios 3D en este espectacular simulador de helicópteros.



MORTAL KOMBAT TRILOGY
La última versión para PC con más personajes, más ocultos, el mejor juego de lucha.



STARCRAFT
Si ya jugaste al Warcraft, no podés perderte este super juego de estrategias.



F-22 AIR DOMINAGER FIGHTER
Vuela, comanda, domina, derriba. El simulador usado por las fuerzas de la OTAN super realista.





PRIMEROS PASOS
El software didáctico más divertido para niños entre 18 meses y 3 años.



PC CILLIN 97
El antivirus automático para Windows e Internet.





F-15
Nunca ha experimentado semejante realismo, el mejor simulador de todos los tiempos.



LONGBOW 2
Piloteá el mejor helicóptero del mundo, cón efectos super reales, soporte para 3DFX.





PC FUTBOL 6.0 ESPAÑOL
El manager más esperado, más real, más futbol y con una revista color de regalo.



PANTERA ROSA
Aventura interactiva que te convierte en un sagaz detective que preserva la paz mundial.

JUEGOS DIDACTICOS - ENCICLOPEDIAS - DISEÑO
UTILITARIOS - CLIPARTS - TRADUCTORES y MUCHO MAS!

El mejor regalo para el Día del Niño!

Knockout Kings

EA Sports nos sorprendió con el anuncio de un nuevo juego de boxeo, enterate de que se trata

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Deportivos*
- **COMPAÑIA:** *EA Sports*
- **DISTRIBUYE:** *Microbyte*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible.
  Completa: Verano 1999.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.ea.com

Durante largos años, los jugadores (especialmente los de PC) hemos estado esperando un juego de Boxeo que valga la pena, porque los que han aparecido hasta el momento son limitados a la tecnología de su momento, y no hay ninguno lo suficientemente actualizado para satisfacer el mercado actual.

Es sabido que EA Sports tiene licencias exclusivas de los mejores atletas del mundo, e inclusive a estos les interesa trabajar con esta compañía por ser la más prestigiosa. Por esto mismo, durante todo este último tiempo ha estado obteniendo las licencias que le faltaban, y ahora se prepara con todo para reaparecer con un título que dará mucho que hablar.

• El juego

Knockout Kings contará con dos modos de juego: Exibición y Career. En el primero podrás arreglar un encuentro entre cualquiera de los 38 boxeadores que figuran en la lista de esta misma nota, inclusive podés crear enfrentamientos entre luchadores de diferentes épocas en una pelea virtual.

En cambio en el modo Career el juego consiste en simular la vida de un boxeador, que nosotros mismos crearemos y que tendrá que hacerse "desde abajo", enfrentando alrededor de 20 contrincantes (desde su misma división de peso) antes de luchar por el título.

Como en la vida real, los luchadores comenzarán su carrera en clubes de cuarta categoría luchando contra desconocidos, pero a medida que vayan ganando fama Sean O´ Grady y Al Albert de "Tuesday Night Fight" (como podrán ver EA he reclutado otros talentos de la industria además de boxeadores) comenzarán a anunciarlos, e inclusive llegarán a pelear en lugares como Madison Square Garden o los grandes casinos de Las Vegas. Para hacer de referís, figuras como Mills Lane han sido licenciadas.





Entrenar para mejorar el rendimiento, y controlar la fatiga dentro del cuadrilátero es otra de las premisas a considerar cuando juegues a Knockout Kings.

Además de que cada luchador tiene sus golpes y estilo de lucha particular, se ha creado un sistema de inteligencia artificial muy meticuloso, que incluye costumbres y comportamientos durante el combate, es decir que si decidís luchar contra Muhammad Ali, este será algo más que un set de golpes y una manera en particular de moverse, sino que gracias al delicado estudio de cientos de videos de boxeo cada uno de los luchadores se comportará lo más similar posible a la realidad.



El nivel de detalle y movimientos es impresionante. Con un simple vistaso podemos identificar a cualquiera de los ídolos del box, gracias a la excelente caracterización que sólo EA Sport puede cosneguir.

• La nueva tecnología

Este título se convertirá en el primero de la historia de PC, en estar totalmente realizado con un sistema de polígonos texturados en 3D, y también el más esperado por un público que no tiene realmente a que



Acá lo vemos a Ali propinando un gancho fenomenal que seguramente terminará en un KO de su adversario.

jugar en la actualidad, en este apartado les contaremos todos los detalles de como han sido creado cada uno de los boxeadores.

El engine utilizado permite entre 750 y 800 polígonos por boxeador, cada uno de ellos con sus texturas diseñadas individualmente, con una impresión visual realmente grandiosa, dejando a un costado aquellos personajes de algunos juegos, que parecen estar armados por pedazos como si fueran maniquíes.

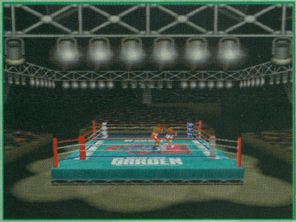
Se han capturado más de 600 movimientos por boxeadores profesionales como Oscar de La Hoya (quien además declaró ser adepto a los videojuegos), Sugar Ray Leonard y Shame Mosley, para darles vida a estos luchadores virtuales, por lo que les anticipamos que el grado de realismo será increíble.

Pero más allá de lo visual, y lo que verdaderamente es importante, que el engine es capáz de detectar la potencia del golpe según la extensión, velocidad y el lugar donde impacte, lo cual determina diferencias entre un golpe que apenas roza a un adversario, a uno aplicado a toda potencia.

Por último, y en lo que según EA Sport ha trabajado más duramente es en el sistema de inteligencia artificial que desarrolla comportamientos diferentes para cada boxeador, según el entrenamiento que le apliquemos.







• La banda de sonido

Para este propósito se ha seleccionado cuidadosamente una variedad de temas de distintas épocas, que representan en cierta forma la personalidad del boxeador.

Así que en este título habrá de todo un poco: rock, hip hop, orquestal, etc.

• En resumen

Hay tres buenas razones por la cual este juego es un éxito asegurado. La primera es el dinero que ha invertido en obtener las licencias, para conseguir como resultado la atención de los fanáticos del boxeo. La segunda es la nueva tecnología aplicada a un tipo de juego que no tiene competencia actual en el mercado, y por último la experiencia de EA Sport en desarrollar juegos que capturen el sentimiento de un deporte.

El lanzamiento está anunciado para la primavera, y además de la versión de PC habrá otra para Playstation.

Los Boxeadores de Knockout Kings

Muhammad Ali
Archie Moore
Floyd Patterson
Sonny Liston
Ken Norton
Shane Mosley
Bob Foster
Pernell Whitaker
David Tua
Kevin Kelley
Jack Dempsey
Joe Louis
Roberto Duran
Leon Spinks
Rocky Marciano
Oscar De La Hoya
Eric "Butterbean" Esch
Earnie Shavers
Carlos Navarro
Junior Jones
Virgil Hill
Lennox Lewis
Jake LaMotta
Danny Romero
Aaron Pryor
Larry Holmes
Ray Mercer
Marvin Hagler
Ray Leonard
Evander Holyfield
Alexis Arguello
Ray Mancini
Terry Norris
Genaro Hernandez
Ike Quartey
Arturo Gatti
Michael Moorer
Floyd Mayweather

Space Bunnies must die!

Basandose en el éxito de Tomb Raider, este juego imita su estilo, amparándose en una fuerte personalidad

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción /Arcades
- **COMPAÑIA:** Ripcord Games
- **DISTRIBUYE:** Panasonic
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible.
  Completa: Septiembre 1998.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.ripcordgames.com

Hace un par de años, un juego tan extraño como original sorprendió a los jugadores que buscaban algo nuevo. Su nombre era Bad Mojo, y era simplemente una mezcla de acción y aventura (gráficamente sorprendente) desde la perspectiva de una cucaracha.

Ripcord contrató al grupo que estuvo detrás de aquel espectacular producto para dar vida a Space Bunnies Must Die!

¿De qué se trata? El nombre del juego es bastante disparatado, y casi sin sentido...

¡Esa es la idea! Si nos pusiéramos a revisar los títulos de las películas bizarras de ciencia-ficción de los años 50, con seguridad que encontraríamos títulos con menos sentido todavía.

Vayamos a la historia, Conejos espaciales, gigantescos, y monstruosos han invadido la tierra y convertido a la humanidad en zombies sin cerebros. Como si esto fuera poco, se han llevado a todas nuestras queridas mascotas, para ser aconejados... ¿Aconejados? ¡Sí, no me equivoqué! Se trata de una técnica alienígena para combinar distintos animales y crear una especie de conejos monstruosos. Los resultados serán los enemigos que deberemos evadir durante el juego... ¿Nadie piensa hacer nada al respecto?



Allison Huxter es sexy, y sueña con ser estrella de música Country, pero por el momento tan sólo es la mesera de una parada de camioneros en un pueblo de mala muerte junto a la carretera.

Una tarde, los conejos del espacio secuestraron a su hermana en sus propias narices, y por supuesto ella no está dispuesta a que las cosas queden así.

Por lo tanto, armada hasta los dientes, y con una muy mala actitud se dirige hacia el volcán abandonado, madriguera de los alienígenas para enfrentar al mismísimo Lotar, señor de los conejos, y rescatar a su hermana.

Como podrán ver el juego promete ser bastante atractivo, tuve la oportunidad de jugarlo en E3, al mismo tiempo que uno de sus creadores me brindaba detalles sobre el mismo.

La introducción me pareció excelente. Completamente realizada en 2D, y con aspecto de cómic, narraba la historia comentada en esta nota, para culminar con unos titulares gigantescos, muy comunes a los de aquellas viejas películas.

El juego tiene muchos elementos que nos recuerdan a Tomb Raider, pero tienen otros que le dan suficiente personalidad como para no ser considerado un mero clon.

Nuestro personaje, Allison es realmente encantador, una verdadera preciosura que se peina con colitas (hasta por momentos parece ser una versión adulta del personaje protagonista del cuento de Lewis Caroll). Seguramente sus creadores intentan repetir el éxito conseguido por Eidos Interactive y Lara Croft, aplicando erotismo a los videojuegos (por algo será que los afiches publicitarios son bastante provocativos, o que en la feria E3 cada 30' dieran un show protagonizado por tres hermosas señoritas, una de ellas vestida como Allison, que cantaban pésimamente pero se veían muy bien).

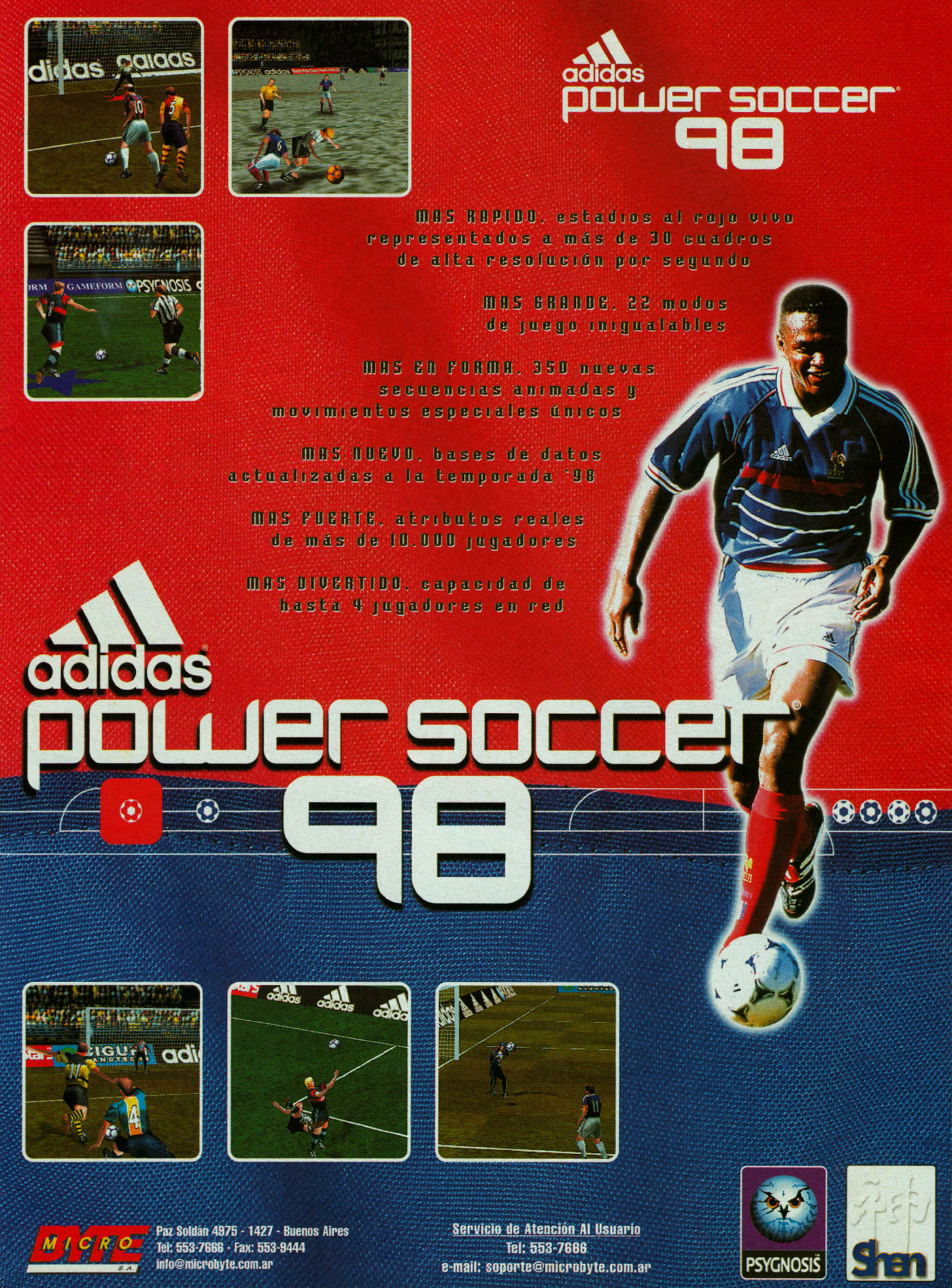


¡Cuidado Allison! Ese conejo es una verdadera amenaza. Por suerte, utilizando un exótico baile podrás hipnotizarlo momentaneamente.

Entre lo nuevo que aporta al género, es el uso de un accesorio llamado Monkey Bar, con el cual mágicamente Allison puede crear unos pasamanos, para llegar a zonas de otra forma inaccesibles, la posibilidad de montar criaturas como los conejos-caballos para movilizarse más rápidamente, o de danzar sensualmente para distraer a sus enemigos, antes de abrirles un agujero en el pecho de un escopetazo.

Lo visual está bien desarrollado, si bien no entraría en la categoría de sorprendente, como muchísimos de los juegos que van a salir durante éste, y el próximo año, es más que aceptable.

La música Country seleccionada es brillante, y puede que te guste mucho aunque no estes familiarizado con este estilo. Además como bonus, si las escuchás con atención, en las letras de las canciones hay incluídas pistas ocultas sobre el juego. Este título tiene mucho potencial y probablemente sea todo un éxito. El lanzamiento será para septiembre de 1998.


adidas power soccer 98
MAS RAPIDO, estadios al rojo vivo representados a más de 30 cuadros de alta resolución por segundo
MAS GRANDE, 22 modos de juego inigualables
MAS EN FORMA, 350 nuevas secuencias animadas y movimientos especiales únicos
MAS NUEVO, bases de datos actualizadas a la temporada '98
MAS FUERTE, atributos reales de más de 10.000 jugadores
MAS DIVERTIDO, capacidad de hasta 4 jugadores en red
adidas power soccer 98
MICRO BYTE S.A.
Paz Soldán 4975 - 1427 - Buenos Aires
Tel: 553-7666 - Fax: 553-9444
info@microbyte.com.ar
Servicio de Atención Al Usuario
Tel: 553-7666
e-mail: soporte@microbyte.com.ar
PSYGNOSIS
Shen

¡Get over here!, Midway introduce el arte del kombate mortal al mundo de las 3 dimensiones



Por Maximiliano Peñalver y Gastón Enrichetti

Con Shinnok como el nuevo malvado principal del juego, luego de la derrota de Shao Kahn, vuelve una de las series de lucha que cuenta con millones de seguidores en todo el mundo. Gracias a sus personajes, fácilmente identificables por los jugadores, Mortal Kombat pasó por todas las licencias que le caben a un producto de este estilo. Películas, comics, dibujos animados, muñequitos e incluso un escándalo en el senado de los Estados Unidos por uno de los puntos fuertes del juego, las Fatalities. Ahora nos llega la cuarta parte, que al igual que en su versión de los fichines, cuenta con un engine 3D.
Esta cuarta parte, ¿Es más de lo mismo, o realmente incorpora novedades en la saga?
La respuesta, en la nota que sigue a continuación...

FRACTURAS BRUTALES

Cada personaje en el juego posee una toma que rompe los huesos del rival de la manera más dolorosa.











Mortal Kombat es en el mercado de los juegos, uno de los gigantes de venta que se aseguran de antemano miles y miles de consumidores compulsivos, que esperan ansiosos cada versión que salga a la venta para comprarla. Pero últimamente la saga estaba perdiendo la fuerza que solía tener, sobre todo por empezar a repetir la misma fórmula, una y otra vez. Ed Boon uno de los creadores del juego original y de sus personajes, junto al equipo creativo de Midway, se dispusieron a transportar el universo a la 3ra dimensión, en un intento desesperado de que la serie subsista los embates de la tecnología.

Antes de que se cumpla un año de su lanzamiento en los fichines y con tres revisiones diferentes (la primera tenía errores tan graves como no poder bloquear las agarradas), nos llega esta versión de PC, realmente excelente, con muchos agregados, como nuevas vestimentas para los luchadores, la inclusión de Goro, mejores cámaras, (aunque distan de ser perfectas) y nuevos Kombat Codes.

El kombate continúa

El curso de la historia, que dicho sea de paso, cada vez se complica más, comienza cinco años después que se abriera el reino de Mortal Kombat y una nueva amenaza arribará al Outworld. El guerrero Shinnok -que fue desterrado del mundo exterior hace cientos de años a manos de Rayden- ahora vuelve aprovechando la desaparición de Shao Kahn. Sin embargo, el argumento varía según el personaje que manejemos, sea bueno o malo, cada uno de los luchadores tiene una revancha o asunto pendiente con algún otro en particular. Es más, tomando este punto como referencia, el líder de los malvados podría ser tanto Shinnok como Quan Chi. Con este panorama confuso, los autores de la historia (que seamos claros, es un mero pretexto) intentan atar los cabos sueltos entre Mortal Kombat 3 y Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero.

En todas las versiones anteriores, los personajes estaban digitalizados de actores de carne y hueso, ahora que los luchadores están realizados con polígonos, los desarrolladores se encontraron con una mayor libertad creativa, a la hora de generar nuevos movimientos, tomas y detalles. También se incorporó el uso de armas, que aunque en un principio parecen tener poca utilidad, el tiempo y la experiencia nos demostrarán exactamente lo contrario.

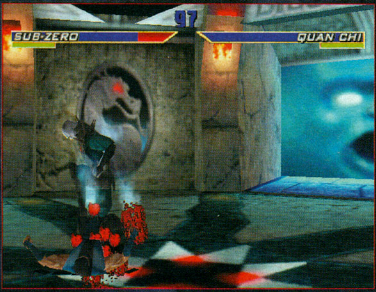
Los personajes que siguen presentes (por demanda de los fanáticos) son: Scorpion, Sub-Zero, Liu Kang, Johnny Cage, Sonya, Rayden, Jax y Reptile (uno de los personajes secretos de Mortal Kombat 1 y luego uno seleccionable desde el 2 en adelante) y los nuevos son Fujin, (hermano de Rayden, que hiciera su primera aparición en Mortal Kombat: Mythologies), Jarek, Kai, Reiko, Quan Chi y Shinnok (los dos de MK Mythologies) y Tanya. Estos personajes recién llegados al universo, a diferencia de otros juegos de lucha, que en sus secuelas introducen personajes un poco fuera de foco, encajan perfectamente con los demás. Hay que tener un especial cuidado con Shinnok, ya que posee la habilidad de usar todos los poderes especiales de todos los demás luchadores, previa transformación espiritual, y sólo nos daremos cuenta de su alteración por una voz gutural que nos dirá el nombre del personaje adoptado por Shinnok.

También es posible elegir mediante trucos, a dos personajes secretos, Noob Saibot y Goro, ademas mediante una secuencia de victorias en particular podremos adoptar el aspecto de un personaje llamado Meat, éste posee todos los movimientos del personaje que elijamos para jugar, pero el aspecto exterior será el de Meat..

Como dijimos anteriormente, el nuevo jefe de los malos es Shinnok, pero como es un personaje que se puede seleccionar para jugar, en las versiones de PC y consolas, se agregó a Goro como luchador previo al combate final. Este personaje se ve increíble en 3D, se mueve de manera muy fluida y como es natural, muy difícil de vencer, sobre todo porque posee todos los movimientos que tenía en MK1 y nuevos como para complicarnos un poco más la vida.

Los modos de kombate

Existen múltiples modos de combate, que por una cuestión de espacio trataremos de explicar de la forma más breve posible. Además del clásico contra la computadora o dos humanos enfrentados en un combate simple, se suma el modo Team, en el que nos enfrentaremos a la CPU con un grupo de luchadores. Apenas seleccionemos este modo, deberemos elegir la cantidad de luchadores por equipo (como máximo 8), también es posible utilizar este modo contra otro jugador humano. Endurance, nos per-



mite elegir un nivel de dificultad e intentar ganar el juego con el personaje seleccionado, enfrentándonos a todos los adversarios a un sólo round por pelea, pero nunca se nos recargará la energía, si perdemos un solo round, termina el juego. VS Endurance, es similar a Endurance pero en esta ocasión la computadora elige los personajes de los dos jugadores y los coloca en un orden aleatorio. Deberemos combatir con todos los personajes, al final el ganador es el que acumula la mayor cantidad de victorias. En Ultimate Endurance el desarrollo es idéntico a Endurance pero en el final se nos muestra una lista con estadísticas y se nos asigna un Kombat Rating (tanto si ganamos como si perdemos). Por último esta el modo Tournament, en el que podremos participar entre 4 y 8 personas a la vez, si no alcanzan los jugadores humanos es posible asignar participantes a la computadora, si hacemos esto, también podemos elegir, en el hipotético caso que se de una lucha CPU Vs. CPU, si queremos visualizar el kombate o no. En todos los modos para un solo jugador, es posible seleccionar entre 6 niveles de dificultad, con una inteligencia artificial excelente en los niveles más altos, y la posibilidad de continuar el juego hasta un máximo de 9 veces (opción que deberemos configurar en el menú correspondiente).

También se puede anular (para ganar tiempo) la pantalla donde se ve a los dos luchadores enfrentados en un dibujo a pantalla completa, no obstante, deberemos recordar que si la eliminamos no podremos utilizar los Kombat Codes, ya que se ingresan allí. Para los impresionables, se puede eliminar la emanación de sangre y para finalizar, cabe destacar que en el modo dos jugadores, si seleccionamos la opción Hidden, nuestro cursor desaparecerá y sólo nosotros sabremos qué personaje elegimos, si por casualidad los dos eligen el mismo, tendrán una vestimenta distinta.

Practice, el camino a la fama

Con esta opción, que a su vez está subdividida en varias más, es posible perfeccionar nuestro estilo y practicar nuevos movimientos. Podemos seleccionar el nivel de dificultad del oponente, e incluso si es humano, CPU o inactivo. Este última es muy interesante ya que será como tener una bolsa de carne a la que descargarle todos los golpes habidos y por haber, y como no le baja la energía y no existe un tiempo límite, podemos seguir y seguir entrenando movimientos y combos, por cierto una de las mejores novedades de MK4. Incluso aparece en la parte inferior de la pantalla, mediante símbolos, los movimientos que estamos ejecutando, que son una excelente referencia para saber qué es lo que estamos haciendo en todo momento.

Es posible, también, elegir el escenario donde practicar, que puede ser cualquiera de los del juego. Como última opción de este menú, encontramos el Kombat Theater donde podremos ver el final de cada personaje todas las veces que queramos, siempre y cuando hayamos terminado el juego con ese luchador por lo menos una vez.

El sistema de Combos

Los combos se inician como en Mortal Kombat Trilogy, saltando con una piña alta y de ahí en más los golpes del combo que se quiere realizar, aunque existen otras variantes que serán explicadas en la sección de trucos próximamente. Esta vez, los combos están controlados, cosa que hace completamente imposible que ganemos un round directamente con una serie de combos conectados. Esto es posible, gracias a que el juego nos separa automáticamente cuando le saquemos un 42% de la energía a nuestro adversario.

El problema de las diferencias entre los personajes también fue balanceado y ya no existe una superioridad significativa entre los mismos, y se eliminó por completo el síndrome de "personaje ideal para enfrentar a otro" (como por ejemplo en las versiones más recientes de MK, en que por ejemplo, Jax era dominado fácilmente por Mileena y ella a su vez por Liu Kang), aunque todos tienen alguna debilidad, con un poco de técnica, todos los personajes son aptos para ganarle a cualquier otro al que se enfrenten.



Existen en total cuatro estilos de combos (la cantidad máxima de golpes para uno es de 13): Los que se ejecutan en el aire, en las esquinas de los escenarios, en el piso y los que se realizan con las armas. En cada una de estas variaciones existen alrededor de 4 combos diferentes, según el personaje, y cada uno saca una determinada cantidad de energía, que varía entre un 16% y un 45%.

Las armas

Como dijimos anteriormente, hay que tenerle mucho respeto al adversario que las sepa manejar bien, y es extremadamente aconsejable practicar su uso, ya que éstas poseen la capacidad de quitar aún más





ARMAS

En MK4 todos los personajes tienen un arma con la que pueden luchar. También se la puede arrojar y volver a recogerla.











energía que cualquiera de los golpes especiales. Cada personaje tiene una secuencia de teclas para sacar el arma y repitiéndola se la arrojamos al contrario (también dispersos en algunos escenarios hay piedras y cajas que podemos recoger, pero a diferencia de las armas, se arrojan automáticamente), si el adversario nos la quita de las manos, es posible recogerla presionando abajo y la tecla de correr a la vez, ojo porque nuestro enemigo puede usarla también.

Kombat Codes

Estos códigos, que se aplican en los modos para dos jugadores, sirven para crear variaciones en los kombates. Algunas de ellas meramente visuales, como por ejemplo que la lluvia sea roja, o que las peleas sean a un sólo golpe, e impedir que las armas sean quitadas de las manos de los luchadores, incluso es posible deshabilitar el daño máximo de los combos. Estos y muchos más, serán explicados en la sección Soluciones del próximo número.

Gráficos, Fatalities y jugabilidad

Gracias a la aceleración por hardware, los gráficos (aunque con algunas fallas en las texturas de los escenarios de fondo) son excelentes. Todos los movimientos de los luchadores están correctamente realizados, y las fatalities son realmente espectaculares y como no podía ser de otra forma, sanguinarias. Sino, esperen a que un "amigo" los arroje a las fauces de un ventilador gigante y la cabeza seccionada de tu luchador rebote contra la cámara, para experimentar uno de los puntos fuertes del juego: la sed de venganza. Semejante humillación, te lleva a querer seguir jugando y jugando de forma casi imparable. Como detalle negativo se observa que algunas fatalities son las mismas que las de versiones anteriores, con la única novedad de estar realizadas en 3D. Cada personaje tiene dos fatalities diferentes y existen dos Stage Fatalities (comunes a todos los luchadores, pero cada uno deberá realizar una secuencia diferente para hacerla), la del ventilador y la de los pinches en el techo de la guarida de Goro. La iluminación juega un papel preponderante en la ambientación, sobre todo en personajes como Rayden, que arroja rayos e iluminan el entorno. La jugabilidad es similar a la de los fichines, con la diferencia de que con el pad o el teclado, algunas fatalities o combos, son mucho más complicados de realizar, sobre todo por la gran cantidad de teclas que hay que presionar simultáneamente para realizarlos.

Tanto la introducción, como los finales de cada personaje fueron realizados mediante secuencias rendereadas, a diferencia de la versión de los fichines y de la Nintendo 64, en las que están realizadas con el mismo engine del juego. El resultado es muy bueno en general, salvo algunas escenas no muy cuidadas, además son muy interesantes de ver y en algunos casos, como el de Johnny Cage, muy divertidas.

El sonido

Como es lógico, el factor principal de sonido del juego, son las voces digitalizadas. Quién no se desespera, tras escuchar el ¡Come over here! de Scorpion, sabiendo que somos arrastrados a un uppercut imparable. La música acompaña adecuadamente en cada escenario y los sonidos de las armas y los objetos colisionando resultan más que convincentes.

En resumen

Esperamos que pese al poco espacio con el que contamos, la presente nota les haya sido de utilidad para entender las grandes mejoras y agregados que posee este juego. Sólo cabe decirles que para los fanáticos de la saga, esta es una compra imprescindible, excelentemente realizada y muy similar a la par de los fichines. Ahora no se pierdan las siguientes páginas donde aprenderán todos los movimientos especiales y todas las fatalities de cada uno de los personajes. Y a no olvidarse que en la sección Soluciones del mes que viene estarán explicados todos los combos, Kombat Codes, movimientos especiales de los personajes ocultos, las nuevas vestimentas de todos los luchadores y todo las técnicas necesarias para que te conviertas en el Rey del Kombate Mortal.

REVIEW ESPECIAL

QUE TIENE: Un clásico de los juegos de lucha, ahora en 3D, que hará las delicias de los fanáticos y despertará la ira de sus detractores.

LO QUE SI: Las armas, que le dan una nueva dimención al combate. Los gráficos. Variadas opciones de kombate.

LO QUE NO: Algunas fallas en las texturas de los escenarios. Se erradicaron las Babalities y las Friendships. Las sombras de los personajes.

92%

MOVIMIENTOS ESPECIALES Y FATALITIES

MORTAL 4 KOMBAT

REFERENCIAS

PA = Puñetazo alto	Ar = Arriba
PB =Puñetazo bajo	At = Atras
PaA = Patada alta	Ab = Abajo
PaB = Patada baja	C = Correr
Ad = Adelante	B = Bloqueo

JAX



Arma	Ab, Ad, PA
Quad Throw	PB (pegado) C+B+PaA, PA+PB+PaB, PA+B+PaB, PA+PB+PaA+PaB
Ground Pound	Ad, Ad, Ab, PaB
Dash Punch	Ab, At, PB
Backbreaker	B (En el aire)
Fireball	Ab, Ad, PB
Fatality1	PaB (3Seg), Ad, Ad, Ab, Ad, soltar PaB
Fatality2	At, Ad, Ad, Ab, B
Prison Stage	Ad, Ad, At, PaB
Goro's Lair	Ad, Ad, Ab, PA



Arma: Spiked Club

FUJIN



Arma	At, At, PB
Whirlwind	Ad, Ab, PB
Levitate	Ad, Ab, Ad, PA
Slam	At, Ad, Ab, PaB
Super Knee	Ab, Ad, PaA
Air Dive Kick	Ab+PaB (En el aire)
Fatality1	C+B 5 veces
Fatality2	Ab, Ad, Ad, Ar, B
Prison Stage	Ab, Ab, Ab, PaA
Goro's Lair	At, Ad, At, PA



Arma: Cross Bow

JOHNNY CAGE



Arma	Ad, Ab, Ad, PaB
Shadow Kick	At, Ad, PaB
Uppercut	At, Ab, At, PA
Fireball	Ab, Ad, PA (Alto) Ab, At, PB (Bajo)
Crotch Punch	B+PB
Fatality1	Ad, At, Ab, Ab, PaA
Fatality2	Ab, Ab, Ad, Ab, B
Prison Stage	Ab, Ab, Ad, Ad, PaA
Goro's Lair	At, Ad, Ad, PaB



Arma: Bowie Knife

JAREK



Arma	Ad, Ad, PA
Cannonball Roll	At, Ad, PaB
Spinning Blade	Ab, At, PB
Ground Shaker	At, Ab, At, PaA
Vertical Roll	Ad, Ab, Ad, PA
Fatality1	Ad, At, Ad, Ad, PaB
Fatality2	Ar, Ar, Ad, Ad, B
Prison Stage	Ad, Ab, Ad, PaA
Goro's Lair	At, Ad, Ad, PB



Arma: Black Dragon Sword

KAI



Arma	Ab, At, PB
Falling Fireball	At, At, PA
Rising Fireball	Ad, Ad, PB
Handstand	B+PaB
Turbo Air Fist	Ab, Ad, PA
Super Roundhouse	Ab, Ad, PaB
Fatality1	Ar, Ar, Ar, Ab, B
Fatality2	B+ Ar, Ad, Ar, At, PaA
Prison Stage	Ad, Ad, Ab, B
Goro's Lair	At, Ad, Ab, PaA



Arma: Ghurka Knife



LIU KANG

Arma	At, Ad, PaB
Fireball	Ad, Ad, PA
Low Fireball	Ad, Ad, PB
Flying Kick	Ad, Ad, PaA
Bicycle Kick	Apretar 3 seg PaB luego soltar
Fatality1	Ad, Ad, Ad, Ab, PaA+B
Fatality2	Ad, Ab, Ab, Ar, PA
Prison Stage	Ad, Ad, At, PB
Goro's Lair	Ad, Ad, At, PaA



Arma: Dragon Sword



REIKO

Arma	Ab, At, PA
Teleport Slam	Ab, Ar, (Teleport) B (Slam)
Quick Spin Behind	At, Ad, PaB
Ninja Stars	Ab, Ad, PB
Flip Kick	At, Ab, Ad, PaA
Fatality1	Ad, Ab, Ad, B, PB+PaB
Fatality2	At, At, Ab, Ab, PB
Prison Stage	Ab, Ab, At, PaA
Goro's Lair	Ad, Ad, Ab, PaB



Arma: Spiked Club



QUAN CHI

Arma	Ab, Ad, PaA
Air Throw	B (En el aire)
Tele-Stomp	Ad, Ab, PaB
Green Skull Fireball	Ad, Ad, PB
Weapon Steal	Ad, At, PA
Dash Kick	Ad, Ad, PaA
Fatality1	Ar, Ar, Ab, Ab, PB
Fatality2	Mantener apretado PaB 3 seg, Ad, Ab, Ad, soltar PaB
Prison Stage	Ad, Ad, Ab, PA
Goro's Lair	Ad, Ad, At, PaB



Arma: Mace



REPTILE

Arma	At, At, PaB
Acid Bubbles	Ab, Ad, PA
Dashing Low Punch	At, Ad, PB
Invisibility	B+PaA
Super Krawl	At, Ad, PaB
Fatality1	Mantener apretado PA, At, At, Ad, Ad, soltar PA
Fatality2	Ar, Ab, Ab, Ab, PA
Prison Stage	Ab, Ad, Ad, PB
Goro's Lair	Ab, Ab, Ad, PaA



Arma: Battle Axe



RAIDEN

Arma	Ad, At, PA
Torpedo	Ad, Ad, PaB
Spark	Ab, At, PB
Teleport	Ab, Ar
Fatality1	Ab, Ar, Ar, Ar, PA
Fatality2	B+Ad, At, Ar, Ar, PaA
Prison Stage	Ab, Ad, At, B
Goro's Lair	Ad, Ad, Ab, PB



Arma: Warhammer

SCORPION



Arma	Ad, Ad, PaA
Spear	At, At, PB
Teleport Punch	Ab, At, PA
Flame Breath	Ab, Ad, PB
Air Throw	B (En el aire)
Fatality1	At, Ad, Ab, Ar, PA
Fatality2	At, Ad, Ad, At, PA+B
Prison Stage	Ad, Ab, Ab, PaB
Goro's Lair	At, Ad, Ad, PaB



Arma: Long Sword

SHINNOK



Arma	At, Ad, PB
Personificar a:	
Quan Chi	Ad, At, Ad, PaB
Liu Kang	At, At, Ad, PaA
Sub Zero	Ab, At, PB
Sonya	Ad, Ab, Ad, PA
Reiko	At, At, At, B
Scorpion	Ad, At, PB
Tanya	At, Ad, Ab, B
Kai	Ad, Ad, Ad, PaB
Jarek	At, At, At, PaB
Reptile	At, At, Ad, B
Fujin	Ad, Ad, At, PaA
Raiden	Ab, Ad, Ad, PA
Cage	Ab, Ab, PA
Jax	Ad, Ab, Ad, PaA
Fatality1	Ab, At, Ad, Ab, C
Fatality2	Ab, Ar, Ar, Ab, B
Prison Stage	Ab, Ab, Ad, PaA
Goro's Lair	Ab, Ad, At, PA

Arma: Battle Staff

SONYA BLADE



Arma	Ad, Ad, PaB
Fireball	Ab, Ad, PB
Leg Grab	Ab+PB+B
Square Wave Punch	Ad, At, PA
Vertical Bike Kick	At, At, Ab, PaA
Air Throw	B (En el aire)
Front Flip Kick	At, Ab, Ad, PaB
Fatality1	Ab, Ab, Ab, Ar, C
Fatality2	Ar, Ab, Ab, Ar, PaA
Prison Stage	Ab, Ab, At, At, PaA
Goro's Lair	Ad, Ab, Ad, PA



Arma: WindBlade

SUB ZERO



Arma	Ab, Ad, PaA
Ice Blast	Ab, Ad, PB
Ice Clone	Ab, At, PB
Slide	PB+B+PaB
Fatality1	Ad, At, Ad, Ab, PA+B
Fatality2	At, At, Ab, At, PA
Prison Stage	Ab, Ar, Ar, Ar, PaA
Goro's Lair	Ab, Ab, Ab, PaB



Arma: Ice Scepter

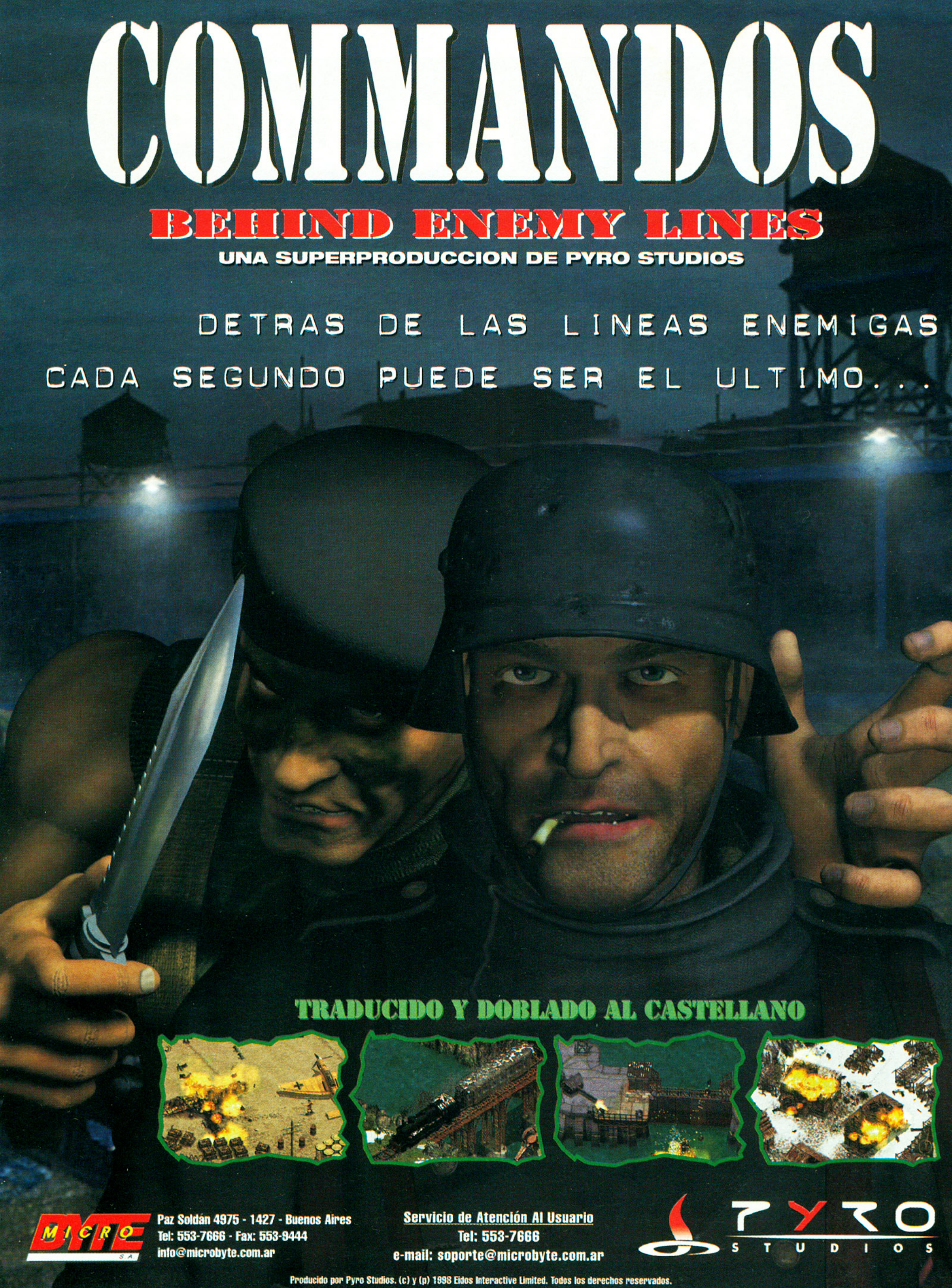
TANYA



Arma	Ad, Ad, PaA
Straight Fireball	Ab, Ad, PA
Air Fireball	Ab, At, PB (En el aire)
Rolling Splits Kick	Ad, Ab, At, PaB
Forward Drill Kick	Ad, Ad, PaB
Fatality1	Ab, Ab, Ar, Ab, PA+B
Fatality2	Ab, Ad, Ab, Ad, PaA
Prison Stage	At, Ad, Ab, PA
Goro's Lair	Ad, Ad, Ad, PB



Arma: Boomerang



COMMANDOS
BEHIND ENEMY LINES
UNA SUPERPRODUCCION DE PYRO STUDIOS
DETRAS DE LAS LINEAS ENEMIGAS
CADA SEGUNDO PUEDE SER EL ULTIMO...
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
MICRO BYTE S.A.
Paz Soldán 4975 - 1427 - Buenos Aires
Tel: 553-7666 - Fax: 553-9444
info@microbyte.com.ar
Servicio de Atención Al Usuario
Tel: 553-7666
e-mail: soporte@microbyte.com.ar
PYRO STUDIOS
Producido por Pyro Studios. (c) y (p) 1998 Eidos Interactive Limited. Todos los derechos reservados.

reviews

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

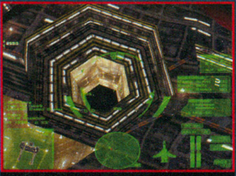
LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

PREMIO X XTREME

Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la puntuación máxima que recibe un juego, y que significa que está, según nuestro criterio, dentro de los clásicos de la PC.



Commandos: Behind Enemy Lines



Descent Freespace: The Great War



Dragon's Lair DVD



The X-Files Game

¿COMO ES EL SISTEMA DE PROMEDIOS DE XTREME PC?

100% al 90% - CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% - EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% - MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aun así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% - BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

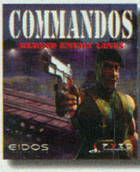
59% al 50% - REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% - MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% - MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...



Commandos: Behind Enemy Lines



Un juego español que eleva el género de la estrategia en tiempo real a un nivel más táctico y meticuloso

Por Maximiliano Peñalver

Una compañía Española vuelva a lucirse con un juego que es un fiel reflejo de los juegos concebidos en ese país, con una calidad gráfica que roza la perfección absoluta y una dificultad endemoniada que nos pondrá de la cabeza.

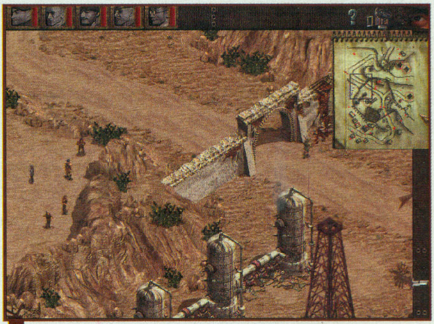
Pyro Studios nos sorprendió hace unos meses cuando nos envió una beta de este juego, que hoy es toda una realidad, y que nos dejó perplejos al ver el increíble esfuerzo y trabajo realizado para generar: Commandos: Behind Enemy Lines, que es, lejos, uno de los juegos más originales y adictivos que hemos visto en años.

A fines de 1940...

La fuerza nazi está copando Europa del Este. Momentáneamente detenidos por el canal Inglés, el ejercito Alemán concentra sus esfuerzos en la inminente invasión a Inglaterra. Sin embargo, un hombre del comando Inglés no se resigna a jugar un rol meramente defensivo. Su nombre es Dudley Clark y su rango Teniente Coronel. Su plan es crear una unidad especial con un puñado de hombres de excelentes cualidades. Hombres con el conocimiento y la habilidad suficiente como para utilizar correctamente cualquier tipo de armamento o equipamiento, hombres capaces de derrotar al enemigo en las más complicadas misiones, hombres capaces de cambiar el curso de la guerra con sus hazañas, hombres capaces de transformarse en historia...



La cantidad y calidad de escenarios creados para el juego nos dejarán sin aliento.



Nuestros comandos a la espectativa del momento oportuno para comenzar la infiltración en una nueva base nazi.

La ambientación

Commandos es un juego de estrategia táctica en tiempo real ambientado en la segunda guerra mundial, que nos pone al mando logístico de un grupo de elite. A los que deberemos dirigir más allá de las líneas enemigas en una serie de 20 misiones extremadamente peligrosas, de las que deberemos salir con vida.

Este no es el típico juego de estrategia al que estamos acostumbrados, en este deberemos cuidar todos y cada uno de los detalles, tanto del entorno donde nos encontremos, como del comportamiento de nuestras unidades. Para salir victoriosos, necesitaremos una compleja organización del equipo, estudiar muy bien el comportamiento y rutinas de las patrullas Alemanas previamente a realizar cualquier movimiento ofensivo.

Las 20 misiones se desarrollan en cuatro escenarios diferentes: Noruega, En el norte de Africa, Francia (durante el desembarco en Normandía) y el asalto final al centro de operaciones del Tercer Reich.

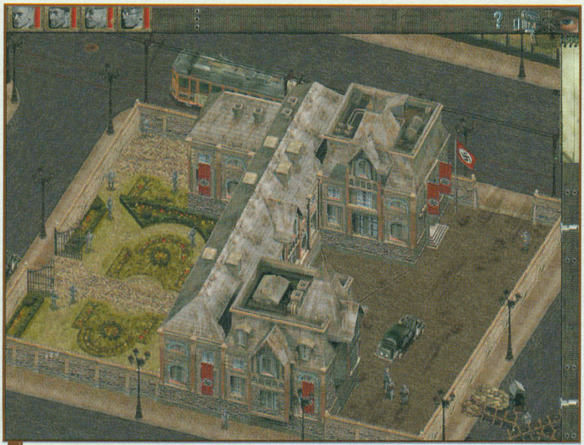
Tutorial: imprescindible

Empezar con la campaña del juego sin haber asistido previamente a las siete clases teóricas (excelentemente realizadas) y las seis misiones de entrenamiento (una para cada uno de nuestro equipo básico de comandos) se podría considerar como un caso claro de masoquismo. Nos encontramos ante un juego de una alta complejidad y si no sabemos como utilizar todas y cada una de las habilidades de nuestros hombres, las posibilidades de vida en el campo de batalla se reducen enormemente.

Por suerte nos encontramos con que la versión que distribuye Microbyte en nuestro país esta completamente en castellano, tanto los textos como las voces serán de una clara comprensión para todos los usuarios.

Los seis del patíbulo

Al comenzar cada misión se nos encomiendan una cierta cantidad de coman-



El nivel de realismo es tal, que en las misiones que se desarrollan en ciudades, todo el entorno está tenido en cuenta, hasta el sistema de tranvías forma parte activa de los decorados.

dos (entre los seis disponibles) para cumplirla. No podemos alterar esta asignación y deberemos completarla de manera que al final de la misma todos permanezcan con vida. Existe un séptimo comando que vendría a ser como un invitado especial en par de misiones. Pero básicamente nuestro equipo principal es el siguiente:

Boina Verde: Es el más veloz. Es capaz de enterrarse en la nieve o en la arena para despistar al enemigo. Además del revolver que es común a todos los comandos y su fiel cuchillo, posee la habilidad de escalar paredes y edificaciones con una facilidad asombrosa. En su equipo se incluye un señuelo acústico ideal para despistar a las tropas Alemanas en los momentos más difíciles, y posee la fuerza suficiente como para mover cadáveres de la vista de los otros soldados o de pesados barriles explosivos que sirven para esconder cuerpos con facilidad.

Francotirador: Es un hombre tranquilo pero letal, su utilidad principal es un rifle con mira telescópica, capaz de eliminar en forma muy silenciosa enemigos a una gran distancia, el único inconveniente es la cantidad de balas con las que dispone, ya que son limitadas.

Marine: Hombre de mar, navegante y un experto buceador, practica muy útil a la hora de eliminar enemigos, en posiciones peligrosas. Posee un arpón que a corta distancia es extremadamente letal, y la habilidad mediante un bote, de transportar al resto del equipo a nuevos territorios que de otra manera serian inaccesibles.

Zapador: Experto en explosivos y en destrucción a gran escala. El zapador, cuenta con un cepo, que aunque suene muy Daniel Boone, es un excelente instrumento de asesinato silencioso. En su faceta más volátil este comando cuenta con granadas que eliminan una gran cantidad de soldados simultáneamente, y además dos tipos de cargas explosivas, automáticas o por detonador, elementales para demoler objetivos claves de ciertas misiones.

Conductor: Experto en armas y vehículos, el conductor lleva consigo un sub fusil de gran poder y es capaz de manejar los nidos de ametralladores una vez que eliminemos a sus ocupantes. Posee un botiquín para curarse a sí mismo o a sus compañeros (que desgraciadamente cuenta con seis dosis) y es capaz de conducir desde un camión de transporte de tropas hasta un sofisticado tanque de guerra.

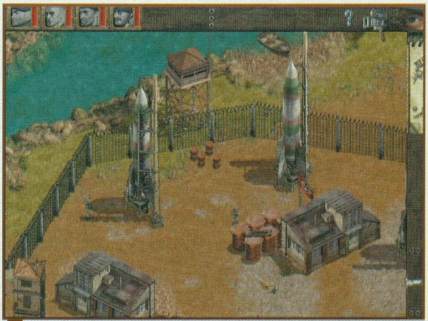
Espía: Este experimentado comando, es el más sigiloso del equipo, posee una inyección letal que no duda en utilizar sobre los nazis enemigos, para eliminarlos silenciosamente. Pese a su aspecto menudo puede (al igual que el Green Beret) cargar cadáveres enemigos, y gracias a su fluido conocimiento del lenguaje Alemán, puede vestir uniformes de Generales Alemanes y pasar desapercibido entre el enemigo, incluso es posible hablar con los soldados y entretenerlos mientras nuestros compañeros efectúan ciertas acciones.

Las misiones

Commandos: Behind Enemy Lines parece haber sido diseñado por un grupo de ex combatientes de la segunda guerra. Decimos esto porque es realmente increíble el nivel de detalles de todos y cada uno de los modelos de las edificaciones, vehículos y armas, como el increíble diseño de cada una de las misiones, que nos ponen en duda sobre si alguna de ellas no habrá existido de alguna manera en la realidad. Se nota que la gente de Pyro Studios no se tomó el proyecto como uno más, sino que realmente se plantearon crear la mejor simulación táctica y estratégica de la segunda guerra mundial a la fecha.

Comenzamos la campaña, la misma esta subdividida en veinte misiones de una dificultad progresiva y que en las etapas finales, realmente se vuelve intolerante, y ante el más ínfimo descuido, veremos como mordemos el duro polvo de la derrota.

Previamente al comienzo de cada misión, asistimos a la presentación oficial de los objetivos a cumplir, aquí se nos explica con lujo de detalles todos y cada uno de los pasos a seguir para lograr cumplirla con éxito. El problema es cuando empezamos a jugar, y notamos que lo que parecía muy sencillo en teoría, se vuelve un verdadero infierno en la práctica, con soldados que no sólo patrullan el entorno de forma insistente y hasta detectan las huellas que dejamos sobre la



En la misión 19, deberemos impedir el lanzamiento de los misiles dirigidos a Londres, para evitar la destrucción de importantes complejos aliados.



En contadas ocasiones un séptimo comando piloto de aeronaves, se nos unirá al equipo.

nieve, sino que "escuchan" los ruidos que generamos, por lo que la precaución a tomar con las armas de fuego debe ser imperativa, si no queremos que se de la alarma y tengamos una cantidad aún mayor de nazis tras nuestros pasos. En la parte superior derecha de la pantalla, encontramos un gráfico de un ojo. Si hacemos click con el Mouse sobre él, vemos como nuestro cursor cambia de forma, si con el nuevo cursor pulsamos el botón sobre un soldado Alemán, se nos mostrará de forma gráfica, la superficie del terreno que el soldado esta viendo en todo momento. Como podemos ver, la franja que se proyecta esta dividida en dos partes, en la más oscura, a los enemigos no les será posible detectarnos si estamos en posición cuerpo a tierra. Esta opción se vuelve impres-cindible para poder movernos con la certeza de que no seremos descubiertos. Por suerte en el modo para un solo jugador, podemos salvar el juego cuantas veces queramos y a todo momento, les aseguro que es imperioso hacerlo seguido para no tener que acordarnos de la familia del programador de la inteligencia artificial de los enemigos. Al finalizar una misión con éxito se nos otorga un password para acceder inmediatamente a la siguiente desde el menú de opciones.

El juego en general corre bien y no posee ninguna falla muy notoria, pero un bug en particular bastante molesto es que en ciertas ocasiones si con el marine, nos equivocamos y le indicamos que "use" el bote en vez de que "agarre" el bote y este se encuentra en tierra firme, el marine se sube y después no hay forma de bajarlo, no teniendo más remedio que volver a cargar el último partido salvado.







Las cámaras y los modos de pantalla

Existe en el juego la posibilidad de jugar a una resolución que va desde 512x384 hasta 1024x768, en esta última, hasta al procesador más potente del momento (un Pentium II de 400Mhz) se le complica para mantener los cuadros por segundo como para que sea jugable.

Con las teclas de las funciones (desde F2 en adelante), podemos subdividir la pantalla hasta en seis minipantallas, que son muy útiles a la hora de monitorear varias patrullas Alemanas simultáneamente o vigilar que nuestros comandos estén ubicados en posiciones donde les sea posible estar a salvo de la amenaza nazi.

También existe en el lateral derecho de la pantalla un minimapa, donde podremos acceder rápidamente a cualquier punto del mapa general con un solo click de Mouse.

Multiplayer

Las misiones del modo Multiplayer son las mismas del modo para un solo jugador. Al iniciar un server del juego, deberemos esperar a que se unan todas las máquinas locales que desean participar. Una vez listos, podemos elegir la misión en que queramos jugar. Como el número de soldados para cada misión no se puede alterar, deberemos observar que por ejemplo en la primera misión manejaremos a tres comandos, por lo que el máximo de jugadores para esta, será de tres personas, en el caso de que sólo participen dos, una de ellas deberá controlar a dos comandos de manera simultánea.

Este modo es extraordinario, pero tiene un problema, no es posible salvar el juego en ningún momento. Si nos ponemos a pensar que hay misiones que pueden llevar, fácil, una hora para completarlas, y que con la dificultad del juego, que a veces roza lo imposible, sobre todo en el modo multiplayer, donde no podemos salvar, lo que hace que tengamos que repetir una y otra vez todas las acciones que ya sabemos, son efectivas. Este es sin dudas un gran problema que esperamos, la gente de Pyro Studios lo arregle mediante un Patch lo más pronto posible. No obstante si la paciencia es una de las mayores virtudes de los que juegan, pasaran un buen rato intentando cumplir todas y cada una de las misiones.

En resumen

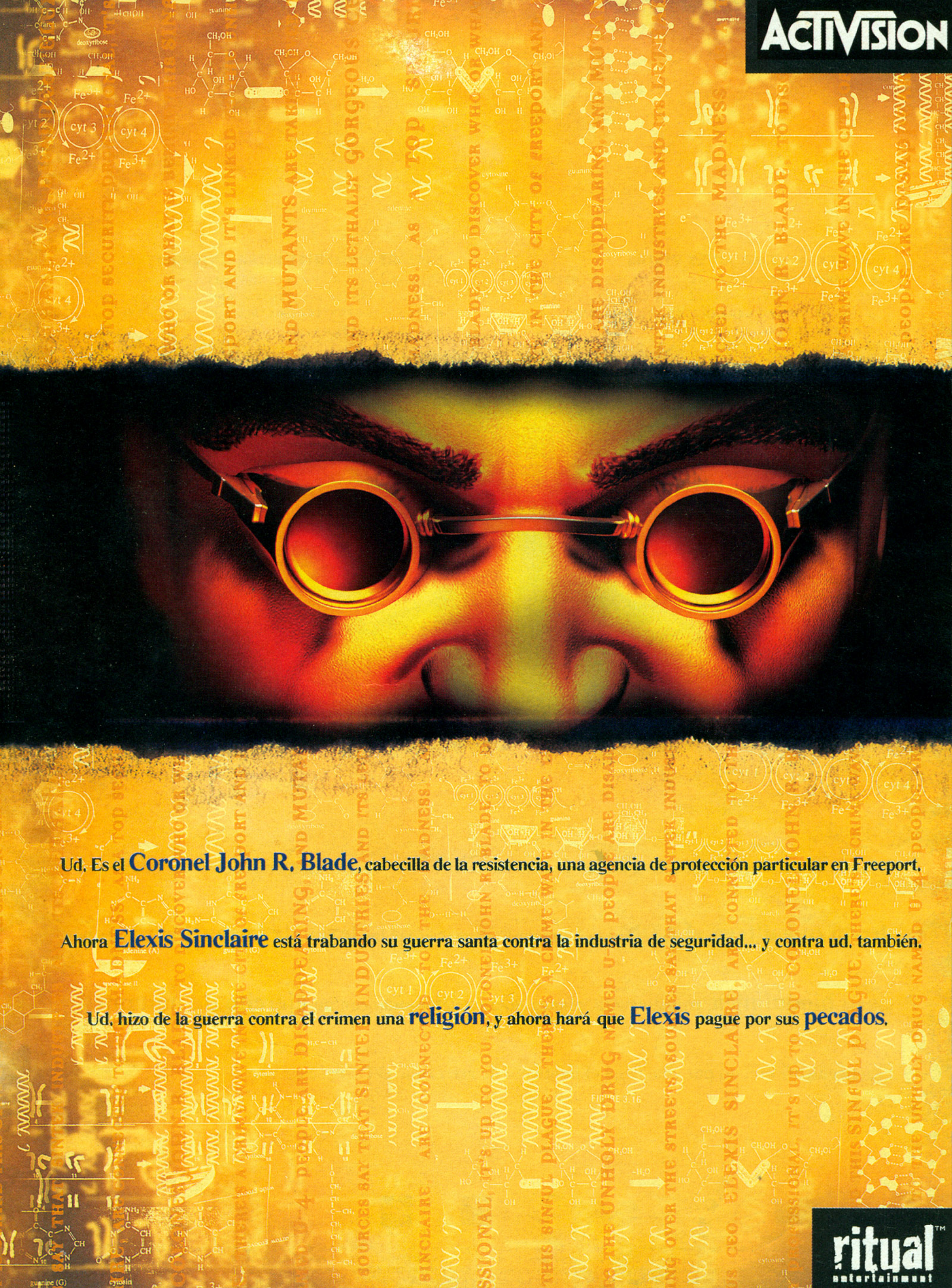
Un juego de estrategia en tiempo real, único y espectacular, excelentemente realizado, que únicamente se ve opacado por un nivel de dificultad excesivo, derivado de la excelente inteligencia artificial de los soldados alemanes, sin embargo es un juego que es digno de recomendación para todos los que gusten de un buen juego de estrategia, que tenga un poco de paciencia para superar la gran línea de aprendizaje. En suma, un firme candidato a juego del año para los que hacemos Xtreme PC.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego único de estrategia en tiempo real en el que comandamos a un compacto ejército de hombres.
LO QUE SI: Los mejores gráficos que se pueden pedir y encima sin aceleración 3D. Una inteligencia artificial increíble. El diseño de las misiones roza la perfección. Modo Multiplayer espectacular. Efectos especiales dignos de verse. Escenarios que nos dejarán sin aliento.
LO QUE NO: La dificultad. La música es monótona. La dificultad. En el modo Multiplayer no se puede salvar. La dificultad. El bug de la lancha. ¿Ya dije que era muy difícil?

94%


QUÉ ES SIN?


ACTIVISION
Ud. Es el Coronel John R. Blade, cabecilla de la resistencia, una agencia de protección particular en Freeport.
Ahora Elexis Sinclaire está trabando su guerra santa contra la industria de seguridad... y contra ud. también.
Ud. hizo de la guerra contra el crimen una religión, y ahora hará que Elexis pague por sus pecados.
ritual entertainment

USE ARMAS NUNCA ANTES VISTAS

Su arsenal incluye rifles com miras a laser, dispositivos de detonación a control remoto y armas de última generación, tan potentes, que lo harán trizas.

EXPLORE AMBIENTES ULTRA-INTERACTIVOS

Camine, corra, nade y conduzca a través de los seis diferentes ambientes, enriquecidos con bellos y fantásticos detalles gráficos del mecanismo Quake II™.

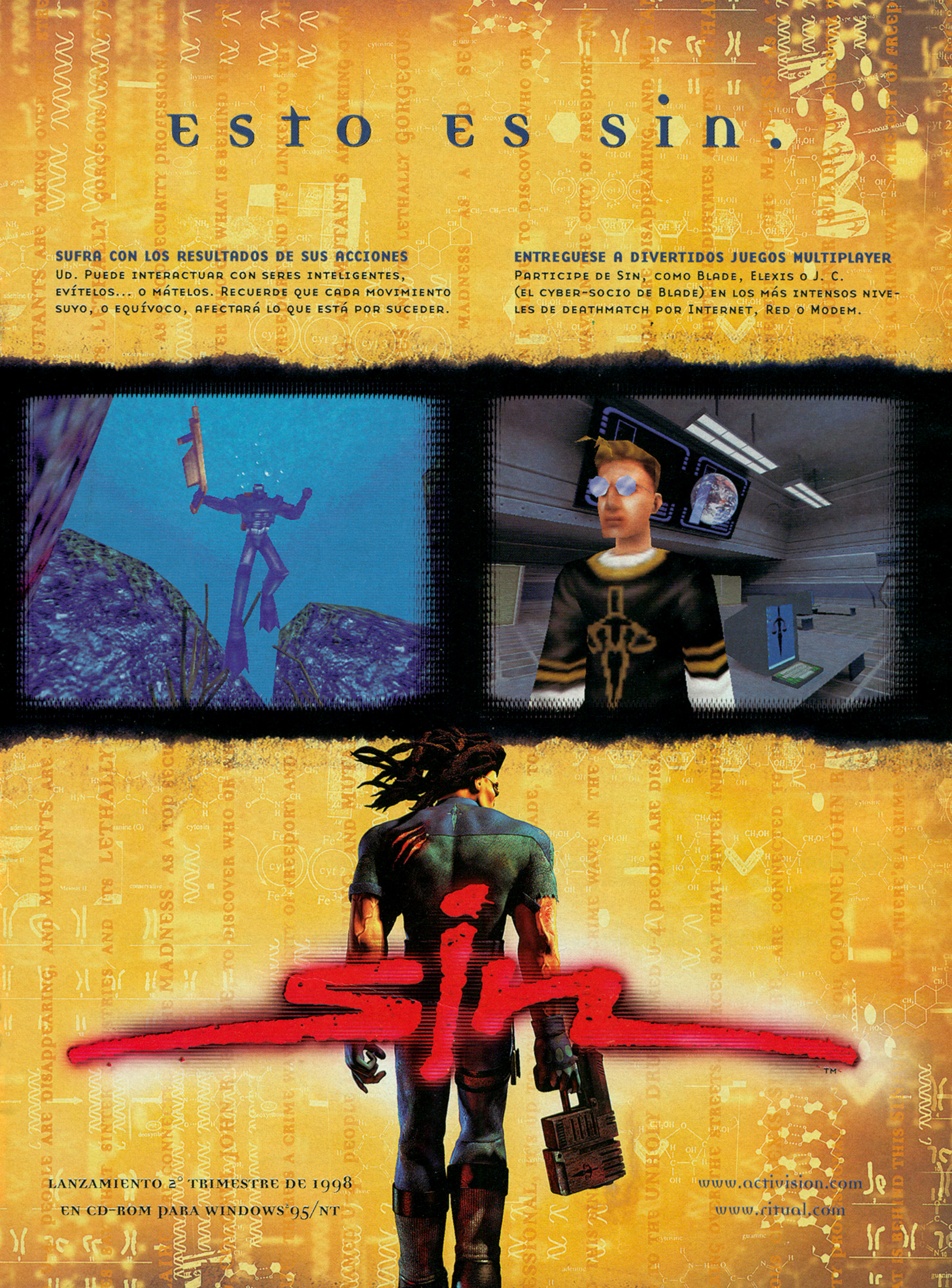




Cuando la Presidente Ejecutiva de las Industrias **SinTEK**, comienza a colocar en las calles, una **droga que altera el ADN**, es el momento de reevaluar las **leyes de la moral**. Cuando la misma **bioquímica**, transtornada, planea dominar el mundo con un **ejército de mutantes**, genéticamente creado por ella, llegó el momento de reescribir el Orden Sagrado.

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Activision es una marca registrada de Activision, Inc. Sin es una marca registrada de Ritual Entertainment. © 1998 Ritual Entertainment. Publicado y distribuído por Activision Inc. Quake® y Quake II™, son marcas registradas de id Software, Inc. HEAT y HEAT.NET son marcas registradas de Sega Soft Networks, Inc. Todos los derechos reservados. Todas las otras marcas y nombres son propiedad de sus respectivos dueños. Por favor, note que algunas marcas de placas aceleradoras 3-D, que utilizan los Chipsets, arriba enumerados, pueden no ser totalmente compatibles con las características 3-D de este producto.


Esto es Sin.
SUFRA CON LOS RESULTADOS DE SUS ACCIONES
Ud. Puede interactuar con seres inteligentes, evítelos... o mátelos. Recuerde que cada movimiento suyo, o equívoco, afectará lo que está por suceder.
ENTREGUESE A DIVERTIDOS JUEGOS MULTIPLAYER
Participe de Sin, como Blade, Elexis o J. C. (el cyber-socio de Blade) en los más intensos niveles de deathmatch por Internet, Red o Modem.
Sin™
Lanzamiento 2° trimestre de 1998
en CD-ROM para Windows'95/NT
www.activision.com
www.ritual.com

PROMEDIO
85%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Digital Illusions/ Gremlin Interactive / Microbyte*
Internet: *www.gremlin.co.uk*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, 100 MB libres en el disco rígido, Windows 95.*



Motorhead

Sentí todo el vértigo de este excelente juego de autos



Los gráficos del Motorhead son realmente espectaculares, aún sin la ayuda de una placa acelerada 3D, y no requieren muchos requerimientos de hardware.

Por Guillermo Belziti

Hay muy pocos productos que ofrecen tanta calidad, diversión y variedad de posibilidades de juego con tan bajos requerimientos como este nuevo arcade de carreras, elaborado por la compañía Suiza Digital Illusions. Sus efectos especiales son la prueba concreta de lo que una buena programación puede hacer, aún sin el uso de una placa aceleradora. De todas maneras cabe aclarar que también soporta 3Dfx.

Los menúes de la introducción tienen un excelente diseño, y nos permiten navegar fácilmente por la cantidad de opciones con las que cuenta el juego.



Al principio sólo podés elegir entre tres autos, pero a medida que vayas ganando tendrás la posibilidad de acceder a 10 diferentes. Cada uno de los mismos puede modificarse al gusto del jugador, incluyendo color, foto del conductor y estilo de bocina (estandars, sirenas de buque, chicha-rra de bicicleta, etc.). Conducir en este juego es realmente placentero, no tenemos que preocuparnos por que nuestro vehículo quede inutilizado luego de un choque, o de que nos quedemos sin combustible. Solo se trata de subir el volumen de nuestra PC todo lo que en nuestra casa nos permitan (y disfrutar de los diez hipnóticos temas de la excelente banda de sonido) y conducir a la mayor velocidad que nuestro auto alcance.

Y cuando digo conducir...a eso es lo que exactamente me refiero, ya que la dificultad del juego es muy alta hasta en el modo más fácil, e inclusive de los tres autos mencionados anteriormente, con el de menor velocidad la chance de ganar es muy baja (en lo personal diría que imposible).Los diez circuitos son realmente atractivos, y fácilmente nos familiarizaremos con los mismos para obtener una mejor performance. Es común que durante la carrera una nave al estilo Blade Runner sobrevuele por encima de nuestro vehículo a toda velocidad o que el horizonte se incline lentamente aumentando la sensación de vértigo. Podemos practicarlos individualmente en los modos Single Racer o Time Attack, o participar de la liga Transatlán-tica de velocidad, en sus tres modalidades, lo cual constituye el verdadero objetivo del juego.

Algo muy interesante, es que se puede grabar cada una de las carreras en un archivo, e intercambiarlo con nuestros amigos, para verlas o para competir en la misma mediante el modo Ghost para tratar de superarnos. Mediante Internet las posibilidades aumentan ya que hay Sites donde se postean archivos que pueden ser bajados y disfrutados por quien quiera.





El modo Multiplayer está muy bien logrado, y permite que ocho jugadores puedan disfrutar y sacar provecho de este título, aún en una red no muy potente, o lo mejor de todo, jugar en Internet.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un excelente arcade de automovilismo con bajos requerimientos de hardware.
LO QUE SI: Gráficos. Banda de sonido. Modos de juego. Efectos especiales.
LO QUE NO: Nivel de dificultad muy alto. Cuando reinicia una pista de audio se frena un segundo la ca-rrera.

85%

Quake II: The Reckoning



Para todos los fanáticos del Quake II que pedían un poco más

Por Sebastian Di Nardo

Para aquellos fanáticos de Quake II que pedían un poco más, ya está entre nosotros el primer paquete de expansión autorizado por id Software, con nuevas armas, nuevos personajes y niveles multi-player para el deleite de todos los fans.



The Reckoning es el título de este paquete de misiones, que diseñado por Xatrix y distribuído por Activision, llega para ocupar el lugar que desde su lanzamiento, en diciembre del año pasado, Quake II ha generado en sus fans que esperaban con ansias nuevos escenarios para descargar su furia.

La historia

La historia de The Reckoning se desarrolla paralelamente a la versión original. Cuando al realizarse el ataque masivo al planeta de los Stroggos nuestra nave es golpeada por un meteorito que nos desvia de nuestro curso, lejos de la ayuda del resto de los marines(que de todas maneras mueren, salvo el protagonista del Quake II), y en medio de otro complejo militar enemigo.

Básicamente TR es una simple expansión que necesita de Quake II para funcionar, pero algunos de los elementos agregados lo hacen más que apetitoso. Los intrincados niveles diseñados por Xatrix, son quizás mucho más complicados que los anteriores, con una mayor cantidad de enemigos, conservando aquel ir y venir entre niveles para conseguir llaves, cubos de energía y otros elementos. Pero esta vez, a diferencia de la versión original, al volver sobre nuestros pasos nos esperan criaturas más agresivas que las anteriores.

El aspecto visual

Visualmente no se han hecho grandes avances, solo nuevas texturas y algunos escenarios realizados en espacios abiertos, aunque muchos de ellos tienen un diseño realmente impresionante. Uno de los que cautivó mi atención nos ubica en unas cuevas de hielo, donde caminar se hace muy difícil y resbalamos a cada paso, además de lidiar con enemigos que nos disparan desde las cornisas, y cuya ubicación nos es difícil identificar debido a la tenue luz azulada que ilumina el lugar. El diseño es sencillamente exquisito. Otro elemento que llama la atención es lo que sucede al destruir un Gekk, uno de los nuevos personajes, que al volar en pedazos deja rastros luminosos en el piso. Lo llamamos efecto "navideño".

Inteligencia artificial y personajes

La inteligencia artificial no ha sufrido cambios. Ninguno de los enemigos, ni siquiera los nuevos, es más inteligente. Esta vez, antes que las mejoras en la inteligencia han preferido agregar una mayor cantidad de enemigos, para brindarle al jugador una mayor dificultad. De todas maneras una solución para nada despreciable (aunque un poco cómoda), y a veces el gran número de Stroggos en algunos niveles los hace realmente complicados de terminar. También se han incorporado algunos personajes como el Gekk: Criatura anfibia que habita en los pantanos, extremadamente ágil y se la encuentra generalmente en grupos, ataca golpeando con sus garras o dando feroces mordidas. Su sangre es ácido y su saliva, letal. El Repair Bot, es un pequeño robot que repara luces y puertas, pero por más inofensivos que parezcan, tienen la habilidad de resucitar a algunos de nuestros enemigos.

Las armas

Además del ya conocido arsenal de Quake II, Xatrix nos da la oportunidad de estrenar 2 nuevas armas y una trampa. El Ion Ripper, dispara boomerangs de energía que rebotan en las paredes y es un arma ideal para abatir a un enemigo que se encuentra detrás de alguna pared o caja. El Phalanx Particle Cannon, dispara dos cargas de magnesio acelerado, brindando un terrible poder de fuego que pero debe ser usado con precaución a cortas distancias, por la onda expansiva y su tiempo de recarga, que es muy lento.

La trampa, una vez depositada en el suelo absorberá a cualquier criatura que se acerque, triturándola y convirtiéndola en un bloque de energía. Sin dudas el arma más divertida para multiplayer, pero a la vez más peligrosa, ya que nosotros podemos ser presa de la misma si nos descuidamos.

En conclusión

The Reckoning es un adicional infaltable en la colección de cualquier fanático de los arcades 3D, especialmente los amantes de Quake II. La falta de mejoras gráficas es contrarrestada por el nuevo arsenal y un diseño de niveles brillante. Un producto más que digno. Un nuevo sabor para Quake.



¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Más Quake II, con nuevos personajes y nuevas armas.
LO QUE SI: El diseño de los niveles. Las armas nuevas. La dificultad, que le brinda mayor durabilidad.
LO QUE NO: Pocas mejoras en cuanto al engine, y ninguna en la inteligencia artificial.

85%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Digital Leisure INC.*
Internet: *www.digitalleisure.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90, 16 MB RAM, DVD-ROM 1x, Tarjeta decodificadora MPEG2, Windows 95.*



Dragon's Lair DVD-ROM

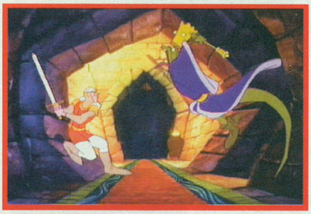
El primer juego de láser disc de los fichines, en la única versión fiel 100% a la original

Por Maximiliano Peñalver

Don Bluth, que ganara en algún momento de su vida un lugar para trabajar en la gigante de los dibujos animados Disney, también supo ser luego, su más grande competidor, con éxitos del cine como Faivel: Un cuento americano (que tenía producción de Steven Spielberg), al igual Pie Pequeño en busca del valle encantado. En el medio de esta trayectoria creó los dibujos de una serie de juegos para los fichines, las dos partes de Dragon's Lair y Space Ace.

Múltiples versiones

Se podría decir que Dragon's Lair es uno de los juegos del que más secuelas y versiones existen, esto se debe sin duda al alto carisma que posee cada uno de los protagonistas del mismo. Ya, que la mayoría de los juegos que llevan su nombre, no siguen el formato tan atípico del juego que revisamos en esta ocasión. Por ejemplo una de las versiones de Commodore 64 consistía en varias secuencias arcade, "inspiradas" en escenas del original o incluso los usuarios de GameBoy pudieron disfrutar de un muy divertido arcade lateral con estos queridos personajes. Pero la razón principal por que no se podía realizar el original en las computadoras hogareñas se debía a que ninguna tenía la capacidad necesaria para incluir todas las secuencias originales y respetar tanto la calidad gráfica como sonora del original. En la versión más respetable antes de la presente (la de PC-CDROM), la calidad gráfica (ahora full motion DVD video MPEG2) y sonora (AC3) dejaban bastante que desear y algunas escenas habían sido desechadas por una cuestión de espacio en el CD.



Una nueva era

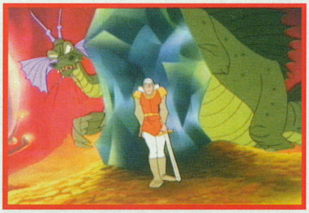
Pero esto ha cambiado señoras y señores, con la llegada del DVD-ROM y su capacidad de almacenamiento de información, por fín podemos acceder a esta pequeña maravilla en forma completa, o sea las 30 secuencias de la versión original. Hablando de espacio cabe mencionar que además, se incluye en el mismo DVD una demo jugable de Space Ace, y la posibilidad de jugarlo en forma completa, comprando, por la suma de U$S 19,95, un patch que te lo habilita. Esto deja más que claro la capacidad de almacenamiento que poseen estos discos, y la mente nos estalla de sólo pensar las posibilidades que tienen los diseñadores de ahora en más para crear juegos bajo este formato.

Dirk al rescate

En el juego "controlamos" las acciones de Dirk: El atrevido, un valiente caballero en la búsqueda de la hermosa princesa Daphne, que fue secuestrada por el diabólico dragón Singe, y que como el título mismo del juego lo indica, la tiene captiva en su guarida, dentro de una bola de cristal.

El desarrollo consiste en secuencias de video en la que nuestro protagonista se enfrenta a las más variadas criaturas y obstáculos. Desde un caballero oscuro que con el poder de su espada nos electrifica el piso, hasta un rey lagarto que nos persigue por unos pasillos con la intención de partirnos en la cabeza su bastón, que dicho sea de paso, posee unas dimensiones dignas de respeto.

Los dibujos son impresionantes y la animación, espectacular, pero el único problema de este juego, radica en que el "control" que tenemos sobre nuestro personaje es prácticamente nulo, ya que lo único que deberemos hacer en todo el juego será presionar las teclas de arriba, abajo, izquierda, derecha y una más para utilizar la espada. Básicamente el mecanismo es el siguiente, al comenzar una secuencia, nosotros deberemos observar y "adivinar" en que momento corresponde ejecutar uno de los cinco movimientos, seamos claros, esto es un sistema de prueba y error constante, pero de una manera inexplicable, millones de jugadores en el mundo lo aceptaron tal cual es, y se mantiene de esta manera inalterable.



En resumen

Para los amantes del original esto es un sueño hecho realidad. Para los novatos, una advertencia, este juego es una experiencia increíble, pero si no se acostumbran al sistema de juego seguramente van a recordar a toda la familia del equipo creativo del producto. Pero como dice el refrán: Quien no arriesga, no gana.

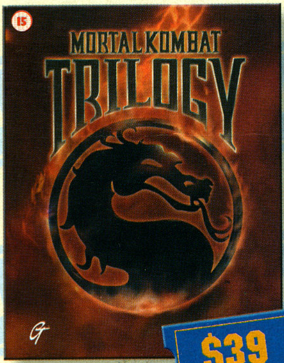
¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una versión idéntica a la original del clásico de Don Bluth.
LO QUE SI: Dibujos increíbles realizados por un ex-integrante de Disney. Sonido impecable. Secuencias de gran emoción.
LO QUE NO: Poca rejugabilidad. Si no te agrada el estilo de juego ni lo intentes porque saldrás defraudado. El tiempo de carga de niveles a veces es un poco lenta.

89%

Las mejores ofertas del día del niño encuéntrelas en BLOCKBUSTER®

Unreal
VER PARA CREER



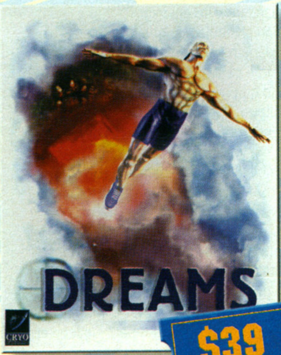
$39



$59



$29



$39



$39



$29

Distribuye:

EDUSOFT

EL MEJOR SOFTWARE PARA TU PC
San Luis 3065 (1186) - Cap. Fed.
Tel/Fax: 962-7263 (Líneas Rotativas)
www.edusoft.com.ar

PROMEDIO
95%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Volition / Interplay / Edusoft*
Internet: *www.interplay.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 95/98, Placa de sonido.*



Descent Freespace: The Great War

Ver para creer...

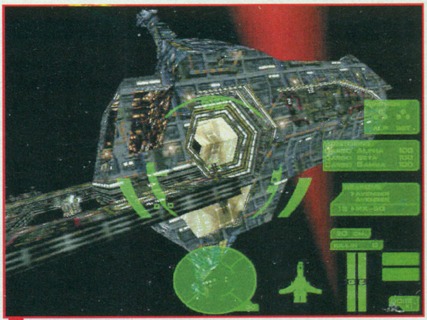
Por Santiago Videla

Finalmente, la espera de un gran número de aficionados a los simuladores espaciales ha llegado a su fin, Descent Freespace ya está entre nosotros, y a pesar de haber sido lanzado al mercado recientemente, este título parece estar escalando posiciones a un ritmo pocas veces visto, a tal punto de que amenaza con lograr que en un corto plazo, juegos como el X-Wing vs Tie Fighter y Wing Commander Prophecy (sus competidores más directos) queden en el olvido.

La historia

La acción de Descent Freespace está centrada en un conflicto en el que la civilización Terran (nosotros) y una raza conocida con el nombre de Vasudan se han visto envueltas por más de catorce años.

A medida de que la trama se va desenvolviendo, tanto Terrans como Vasudans, se verán obligados a formar una alianza ante la llegada de una poderosa y mortal fuerza alienígena llamada Shivan, que con una tecnología considerablemente superior a la de sus oponentes se convertirán en una seria amenaza para la supervivencia de todos.



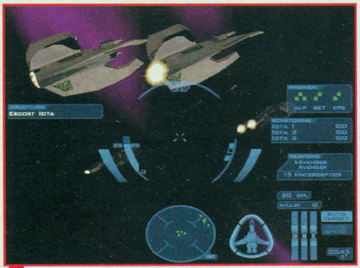
Las naves madre del juego asombran no solo por su tamaño, sino por su desempeño en las batallas.

Características principales

Descent Freespace, es un juego de características similares al Wing Commander Prophecy, la estructura de sus misiones es complétamente no lineal, lo que significa que el curso de los acontecimientos dependerá pura y exclusívamente de nuestros éxitos o fracasos.

Una novedad bastante interesante que nos ofrece éste título, es que las misiones de entrenamiento han sido integradas al desarrollo del juego en vez de presentarse como una opción separada como en el resto de los títulos de este género.

El cumplimiento de estas etapas de entrenamiento es opcional y por lo general, se nos presentarán cuando debamos aprender a utilizar armas o naves nuevas, también estarán destinadas a enseñarnos a dar órdenes, a trabajar en conjunto con los demás miembros de nuestro grupo de ataque, y en algunas oportunidades, nos prepararán para realizar maniobras avanzadas, o para enfrentar situaciones de alto riesgo.



Una de las novedad de este juegoque más deslumbra es la posibilidad de atacar puntos específicos de cada nave enemiga.

Personalmente les recomiendo no saltearse este tipo de misiones, ya que por lo general, nos enseñan cosas muy útiles y a medida que el juego avance, podrían llegar a lamentarlo.

La inteligencia artificial que presenta tanto para los enemigos como para los distintos pilotos de nuestras fuerzas es muy buena lo que hace que el juego sea mucho más fluído y demandante, los enemigos por lo general trabajan en equipo, lo que nos exigirá aprender a hacer lo mismo con nuestro escuadrón para poder tener éxito.

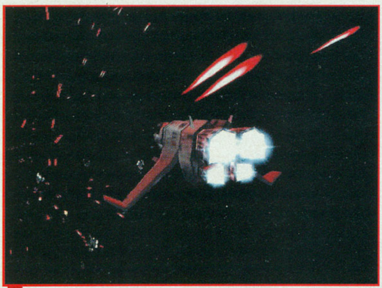
En lo que se refiere al juego en modo multiplayer, Descent Freespace, tiene un excelente soporte para el juego por red, módem o Internet con una enorme variedad de posibilidades tanto para el juego cooperativo como para el combate entre los distintos jugadores.

Descent Freespace también incluye un potente editor, de muy fácil manejo, que permite crear misiones utilizando cualquiera de los distintos elementos presentes durante el juego (incluyendo las naves más grandes), ideal para armar escenarios para jugar en el modo multiplayer.

Lo más sobresaliente de este editor es que también permite crear grupos de misiones para ser utilizadas en la modalidad de campaña, y asignarle a cada una de ellas, determinados objetivos en particular.

La interface

Podría decir sin temor a equivocarme, que



La interface es muy intuitiva y aunque deberemos dominar una gran cantidad de comandos, estos son completamente reconfigurables.

este juego cuenta con una de las mejores y mas completas interfaces que me ha tocado ver hasta el momento, todos los aspectos del juego son totálmente configurables y la cantidad y variedad de opciones que nos presenta, hace posible que nada quede librado al azar, incluso existe una opción que nos permitirá cambiar la posición y el color de los diversos paneles indicadores dentro de la cabina de nuestras naves.

A pesar de contar con una enorme variedad de comandos, los menúes de ayuda son muy fáciles de comprender, además existen combinaciones de teclas que podremos utilizar para dar órdenes avanzadas a nuestros escoltas en forma directa y sin tener que pasar por todos los pasos previos.

Este juego, funciona perféctamente con cualquier tipo de controles, ya sea joystick, Mouse, joypad o teclado, la respuesta que tiene es estupenda lo cual permite que el jugador pueda elegir el sistema de control que le resulte más cómodo y no limitarse a un solo tipo de configuración como en el caso del X-Wing vs. Tie Fighter donde el joystick es el único medio de control con el cual se puede jugar cómodamente.

Los gráficos

Sin lugar a dudas, éste es el aspecto más deslumbrante de Descent Freespace, los modelos de cada nave, utilizan una gran cantidad de polígonos y texturas de excelente calidad (esto es notorio en todas las naves), gracias a eso, el nivel de detalle y realismo que se ha conseguido, está muy por encima de todo lo que se conoce hasta ahora.

Las naves insignia, los destructores y los cruceros, llegan a tener un tamaño nunca antes visto, particularmente las principales naves Shivan, que en algunas oportunidades, alcanzan a tener dimensiones realmente impresionantes.

Tanto las estructuras de gran tamaño como las distintas naves nodriza, están repletas de luces, antenas, radares y torretas móviles que junto con las nebulosas, asteroides y otros objetos le dan a cada escenario una atmósfera perféctamente creíble y muy convincente.

El "engine" de Descent Freespace cuenta con un sofisticado sistema de partículas que permite realizar efectos de una gran calidad y complejidad como ser llamaradas saliendo del lugar exacto en donde los disparos estén impactando (incluyendo nuestra propia nave), efectos de humo, destellos eléctricos, etc. también podremos ver otros efectos más comunes como por ejemplo: Iluminación dinámica, transparencias o luces de colores.

Descent Freespace cuenta con un amplio soporte para placas aceleradoras 3D con las que sus gráficos y efectos logran alcanzar una calidad sorprendente, igualmente para todos los que todavía no se han decidido por este tipo de hardware, este juego ofrece un muy buen soporte para placas de video compatibles con Direct3D e incluso sin ningún tipo de aceleración, el nivel de sus gráficos sigue siendo excelente.

El sonido

En general, la calidad del sonido de este juego es muy buena, sobre todo la de los efectos, los diferentes sonidos de los motores, tanto de los cazas como los de las naves mayores, los disparos, explosiones y hasta las transmisiones por radio, suenan como si se tratara de una película, formando en todo momento una atmósfera súmamente envolvente.

Como detalle adicional, este juego nos ofrece la posibilidad de efectuar transmisiones de radio por voz y en tiempo real, utilizando un micrófono, opción que sólo se encuentra disponible en la modalidad multiplayer.

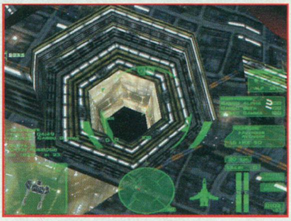
La música, por lo general es agradable y de muy buen nivel, además cumple adecuadamente la tarea de acompañar cada situación sin volverse molesta o aburrida.

Para resumir

Este título combina algunos de los mejores elementos de los más conocidos juegos de este género con algunos nuevos ingredientes para lograr una espectacular producción que seguramente en poco tiempo estará entre los primeros lugares de esta categoría y sin duda llamará la atención hasta de los más exigentes.

A pesar de la dificultad, por momentos elevada, Descent Freespace posee una extraordinaria jugabilidad a lo que se le suma un sensacional soporte para varios jugadores, en definitiva, si quieren un buen consejo... no se lo pierdan.







¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un excelente simulador de combate espacial al estilo Wing Commander Prophecy.
LO QUE SI: Sorprendentes gráficos y espectaculares efectos. Gran variedad de opciones para multiplayer. Muy buen soporte para aceleración por hardware.
LO QUE NO: Dificultad bastante elevada en las etapas más avanzadas del juego.

95%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Eidos Interactive*
Internet: *www.eidosinteractive.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 100 MHz, 16 MB RAM,CD-ROM 2x, Windows 95/98, Tarjeta de sonido de 16 bits.*



Deathtrap Dungeon

Un nuevo arcade 3D, que pese a sus similitudes con el Tomb Raider, no logra convencer del todo



Algunos enemigos como el que se nos aproxima en esta foto, estan realizados con un nivel de detalle muy cuidado.

Por Guillermo Belziti

Tengo que reconocer que este título fue tal vez, uno de los que espere con más ansias durante este último año, ya habiamos hablado bastante de el mismo el preview del número 5, y luego de la larga campaña publicitaria que Eidos desarrollara para este producto, finalmente ya está a la venta, por lo que ha llegado el momento de hacer un justo analisis.

Como se que mi fascinación por las historias fantasticas y medievales puede influir a la hora de determinar cuanto vale el juego voy a intentar ser lo más imparcial posible.

Desde que se habló por primera vez de Deathtrap Dungeon, podemos decir que todos los jugadores abrimos grandes los ojos, y comenzamos a soñar con increibles peleas en mundos extraños con los más salvajes monstruos...sueño que acabó para muchos cuando una par de meses atrás apareció la versión de Playstation, demostrando que el juego no aprovechaba ni remotamente las brillantes ideas de Ian Livingstone. Sólo quedaba esperar a que el soporte para placas aceleradoras hiciera una especie de milagro para mejorar lo que en cierta forma era sabido de antemano que las posibilidades eran escasas.

Desde el principio podemos optar por cualquiera de los dos personajes protagonistas, y según esa elección nos veremos beneficiados con fuerza o agilidad.

Apenas comenzemos a jugar el primer nivel comprenderemos que el verdadero peligro está en recorrer los dungeons, y no en los enemigos, ya que como comprobarán es muy fácil deshacernos de ellos. Los combates duran tan solo unos instantes, y el sistema de lucha cuerpo a cuerpo desarrollado, es bastante precario y limitado, o mejor dicho consiste en selccionar un arma y pulsar fire cerca del enemigo para acabar con él. Si pensamos que en el mercado actual hay títulos como el excelente Die by the Sword, la verdad es que pudieron haber pensado en algo más original y atarctivo.

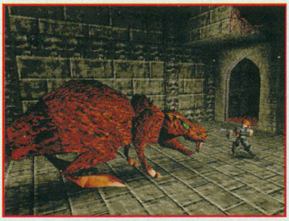
La variedad de enemigos diferentes, y la calidad de los mismos es algo destacable, y tal vez uno de los puntos a favor con la que Deathtrap Dungeon cuenta, más que nada por la creatividad del diseño. Por otra parte, son bastante escasos y algo tontos. Por ejemplo, en uno de los primeros niveles, donde hay enfrentar a varias mujeres serpientes, la consigna es conducirlas hacia unas trampa, haciendola pasar por debajo de unos pilares que caen del techo para que las aplaste. Lo que demuestra que el cerebro de tus enemigos solo piensa en perserguirte hasta matarte o morir en el intento (algo similar a la inteligencia artificial de Double Dragon, arcade de los años 80),

Dejemos a los enemigos a un costado, el diseño de los niveles es bastante bueno, y están llenos de trampas que nos harán sobresaltar más de una vez, pero desgraciadamente será una experiencia única ya que debido a la poca extensión de los mismos, y al bajo nivel de dificultad, muy pronto el juego se convierte en un paseo.

Por otra parte, los textos introductorios de los mismos son demasiados extensos, si bien cumplen con excelencia el objetivo de narrar tu situación y ambientarte en el contexto de la historia, son demasiado explicativos, te dicen todo lo que tenés que hacer y como hacerlo ¿Qué sucede con el jugador aventurero al que le gusta resolver estas cuestiones usando su propia cabeza? Muchas veces se siente como si se estuviera jugando con un solve.

Otros de los puntos positivos es el modo Multiplayer, exclusivo de esta versión de Pc que es bastante entretenido, y por último la aceleración 3D.

Deathtrap Dungeon no es un mal juego, pero no es tampoco lo que esperabamos de una compañía con la experiencia de Eidos, vale la pena jugarlo y los niveles son muy ingeniosos, pero recuerden que hay otros del mismo género mejores, además de los que se están desarrollando.





¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: **Un arcade 3D en tercera persona en un mundo fantástico.**
LO QUE SI: El diseño de los niveles y enemigos. Las trampas. Las armas.
LO QUE NO: La inteligencia artificial. Problemas con las vistas de las cámaras.

77%

compumundo

Un Mundo de Soluciones

787-7000, lo pedís, y listo.

La posibilidad de comprar cómodamente desde tu casa y por teléfono, pagando con tarjeta de crédito al mismo precio que en nuestras sucursales. Entregamos a domicilio en todo el país los 7 días de la semana.

Computadora Multimedia PRESARIO 2240



Procesador AMD K6 de 200 Mhz c/ tecnología MMX. 32 Mb. SyncDRAM, HD 2.1 Gb. Monitor color 15" SVGA, CD Rom 20x, Fax/Modem 56 kbps. Video MPEG, sonido estéreo JBL PRO. Botones de fácil acceso. Software: Windows® 95', Microsoft® Works, Encarta 98 en inglés, MS Soccer y otros.
Código: 3750-3724

$ 1499 Oferta Contado

1 24 cuotas de **$ 97**

COMPAQ

Matrox 3D



$ 89 Oferta Contado

2 12 cuotas de **$ 8.90**

Actualizá tu PC y disfrutá al máximo de los efectos visuales con power VR. Placa PCI de 4 mb SGRAM. Trabaja sobre cualquier placa de video VGA. Alta velocidad a 30 cuadros por segundo.
Código: 3936

Quake II



3 12 cuotas de **$ 7.90**

$ 79 Oferta Contado

Código: 3624

Windows 98' UPG



$ 139 Oferta Contado

4 11 cuotas de **$ 14.90**

Código: 4086

Consola Nintendo 64



$ 380 Oferta Contado

5 12 cuotas de **$ 37.80**

64 bits/ Alimentación 220 v.
Salida audio video
Código: 2446

Unreal



6 12 cuotas de **$ 5.90**

$ 59 Oferta Contado

Código: 4161

Dreams to Reality



7 12 cuotas de **$ 5.90**

$ 59 Oferta Contado

Código: 3747

Artista Mágico



8 12 cuotas de **$ 6.50**

$ 65 Oferta Contado

Código: 4081

cec
Centro de Estudios Compumundo

- Cabildo 2055, Capital. ☎ 787-3812/3 • Cabildo 2231, Capital. ☎ 784-3626/7618
- Unicenter Shopping Local 2076 2do Nivel, Martínez. ☎ 717-4827
- Plaza Oeste Shopping, Av. Gaona y Vergara, Morón. ☎ 483-0201/3

(01) 787-7000
Venta Telefónica
Entregas en todo el país los 7 días de la semana

1) P.C. $1499 P.T.F. $2328 T.A.E. 46.95% 2) P.C. $89 P.T.F. $106.80 T.A.E. 33.48% 3) P.C. $79 P.T.F. $94.80 T.A.E. 33.48% 4) P.C. $139 P.T.F. $163.90 T.A.E. 32.53% 5) P.C. $380 P.T.F. $453.60 T.A.E. 32.33% 6) P.C. $59 P.T.F. $70.80 T.A.E. 33.48% 7) P.C. $59 P.T.F. $70.80 T.A.E. 33.48% 8) P.C. $65 P.T.F. $78 T.A.E. 33.48% * Oferta válida hasta agotar stock.

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Fox Interactive / Microbyte*
Internet: *www.foxinteractive.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90, 16 MB RAM, 100 MB en el disco rígido, CD-ROM 4x, Win 95/98, Tarjeta de sonido.*



The X-Files Game

Un pequeño bocadillo de la Fox, antes que en el cine, sacude las pantallas de nuestros monitores

Por Sebastian Di Nardo

Para los que alguna vez nos preguntamos lo que sería formar parte de alguna de las historias de X-Files, y no solamente eso, sino tener la posibilidad de tomar decisiones que afecten directamente el desenlace de la misma, aquí nos llega nuestra oportunidad de formar parte de uno de los expedientes en este nuevo juego de Fox Interactive.

Desde que X-Files comenzó a golpear nuestras pantallas de televisión, ganó seguidores incondicionales, al igual que en todas partes del mundo. Este fenómeno se repite temporada tras temporada, logrando que la gente haga lo imposible para no perderse ni un solo capítulo. ¿Por qué?. Porque el guión de cada uno de ellos no tiene desperdicio. Cada historia está plagada de dudas sobre la existencia de fenómenos paranormales, OVNIS, monstruos y todo tipo de leyendas que carezcan de explicación lógica.



El creciente fanatismo de los seguidores de la serie ha impulsado a sus creadores a expandir el reino de X-Files al campo de los cómics, del cine y de la computación.

¿Quién de nosotros, no quisiera ayudar a los protagonistas en alguno de sus casos? ¿Qué no daríamos por poder mostrar una placa del FBI para ingresar a la escena del crimen, o tener acceso a archivos secretos? Nuestras plegarias han sido escuchadas por Fox Interactive, permitiéndonos ser un agente Federal en The X-Files Game y conducir una investigación para encontrar a los desaparecidos Mulder y Scully.

La historia

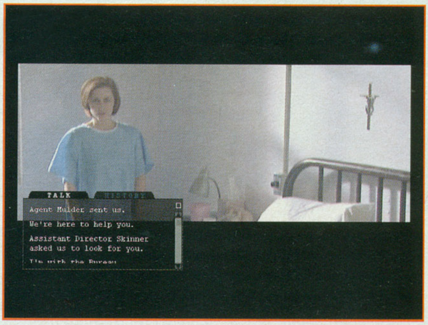
En el comienzo podemos observar a los agentes Mulder y Scully forzar un candado y entrar en el depósito de un muelle pesquero. Una vez en el interior son sorprendidos por tres hombres armados que comienzan a disparar contra ellos. Scully es herida en el hombro y ambos caen detrás de unas cajas. En ese momento un resplandor envuelve a los hombres mientras gritan aterrorizados. Cuando todo vuelve a la normalidad, Mulder se asoma con el arma en su mano y una expresión de sorpresa y terror en su rostro nos dicen que algo no anda bien. Luego comienza la habitual presentación de la serie y comienza la verdadera historia, de la que nosotros seremos parte activa.

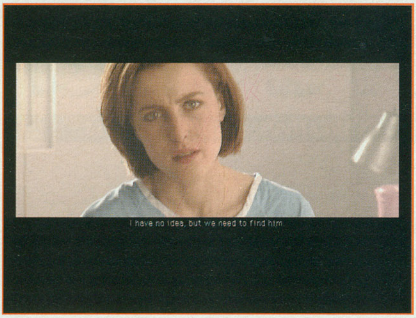


Dentro de las mismísimas oficinas del FBI, seremos el agente Willmore, y nos asignan un caso del que casi nada se sabe y en el que han desaparecido dos agentes, Fox Mulder y Dana Scully.

Al entrar en nuestro despacho, suena el teléfono y nuestro superior nos pide que nos presentemos en su oficina para asignarnos el caso. Cuando ingresamos en la misma, para ponernos al tanto de los hechos, toma la palabra Walter Skinner, el jefe directo de Mulder y Scully, a quien muchos de nosotros reconoceremos de la serie televisiva. Luego de darnos la poca información que posee, podremos hacerle algunas preguntas concernientes a la relación entre los agentes desaparecidos y podremos comenzaremos nuestra investigación.

Luego de transferirle los casos en los que trabajábamos a nuestro compañero, tomamos elementos indispensables para cualquier agente del FBI (pistola, placa, linterna, binoculares, kit de evidencia, etc.). Comenzamos la investigación en el hotel donde se hospedaban, y en el que fueron





vistos por última vez.

Una vez en el hotel revisamos junto a Skinner las habitaciones de Fox y Dana buscando detalles que nos conduzcan a su paradero. Luego de interrogar a la encargada del hotel y de registrar los cuartos, regresaremos a la oficina y dejaremos la laptop de Scully para analizar. La aventura ha comenzado y recorreremos escenas de crimen, descubriendo pistas que nos llevarán lentamente al paradero de los agentes desaparecidos y a un inesperado final. Investigaremos muelles, barcos, habitaciones y depósitos. Es esencial no dejar ningún detalle de lado. Recuerden, que a veces, el detalle más ínfimo puede ser evidencia fundamental para la resolución del caso.

El aspecto visual y la interface

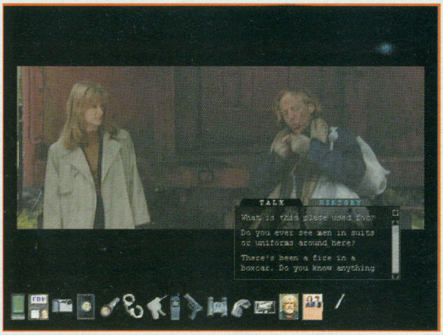
El poder adictivo de X-Files reside básicamente en brindar al jugador lo que está buscando: Ser parte de la historia. Y eso es lo que le brinda. Una calidad de video perfecta, gracias a un efectivo método de compresión: MPG. Excelentes imágenes creadas por el mismo personal que trabaja para la serie. Iluminación, escenografía, clima, los mismos actores, y como si esto no fuera suficiente, toda nuestra aventura la vivimos en formato Widescreen. Para esta historia, Fox Interactive conservó el elenco original de la serie televisiva. Si bien las actuaciones de David Duchovney y de Gillian Anderson son breves, son excelentes y más que acertadas. Les puedo asegurar que nada causa más placer que encontrarlos y ayudarlos a resolver su misterio.

El sonido es fabuloso, y contribuye a envolvernos en ese oscuro ambiente fílmico que tiene la serie. Si bien la música no está presente en todo el juego, aparece en los momentos de tensión, aportando al suspenso e impacto creados por las imágenes.

La interface es muy simple y fácil de manejar, todo el juego es básicamente "point and click". Con sólo apuntar y pulsar con nuestro cursor del Mouse, podremos dirigirnos al lugar deseado. En la parte inferior tenemos un menú con los elementos que hay a nuestra disposición y que utilizaremos cuando sea necesario.



Nuestro mapa de viaje está dentro de una Newton. Una pequeña computadora portátil en la que podemos también tomar notas y recibir E-Mails. X-Files está coronado además por un muy buen diseño. Desde las pantallas de opciones de gráficos y sonido, hasta los cuidados detalles del packaging y de cada uno de los sobres que contiene cada uno de los 7 CDs que integran el juego.



En conclusión

Si tu preferencia son los juegos de acción y gráficos 3d, no te vas a sorprender. Si en cambio sos fanático de los X-Files, o te gustan las historias atrapantes, en las que predominan el razonamiento y la investigación, definitivamente estás en el lugar indicado. Contiene todos los elementos de la serie, sus personajes, la música, la iluminación y un guión que no tiene desperdicio. Recordemos que la versión revisada es en ingles, pero Microbyte su distribuidor en nuestro país, lo sacara completamente en castellano.

A pesar de esto, a algunos la calificación puede parecerles injusta. Esto es porque a pesar de tener tantas virtudes, está confeccionado con el antiguo método de Quicktime. Si bien es una plataforma confiable, a veces deja mucho que desear, ya que los juegos que lo utilizan se vuelven muy lineales.

Para un fanático de la serie, el juego puede ser de primera, y para alguien que nunca vió un capítulo puede ser una genialidad o un desastre. Después de todo sobre gustos no hay nada escrito.

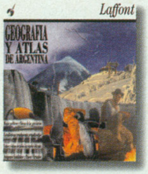
¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un producto imperdible para los amantes del género y los fanáticos de la serie televisiva.

LO QUE SI: El Staff original de la serie. La música. La iluminación. La excelente compresión de video en formato widescreen. Interface simple y fácil de utilizar.

LO QUE NO: Algunos problemas de acceso entre las secuencias cinemáticas. Mulder y Scully aparecen durante muy poco tiempo. Algunos detalles están tan ocultos que pasan desapercibidos, obligándonos a recorrer los mismos lugares varias veces para poder seguir adelante, lo que por momentos resulta frustante.

79%



Geografia y Atlas de Argentina

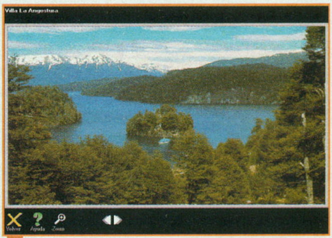
Un Atlas muy completo y actual sobre el país que no miramos

Por Mauricio Urbides

Siempre que es necesario para un estudiante, de cualquier ciclo, o para toda clase de persona que necesite sacarse alguna duda o encontrar información sobre distintos temas de nuestro país, tiene que buscar en varios lugares que le brinden información específica y complementarla, para así poder llegar a un buen resultado, o sea que hay muy pocos lugares en donde la información sea global y abarque todos los aspectos generales sobre nuestro país, que pueden ser tanto los datos geográficos como turísticos o nuestra cultura popular y o costumbres.

Para un argentino nada mejor que otro argentino

Geografía y Atlas de Argentina, es una de las entregas de una serie de enciclopedias realizadas en Argentina, dándole a sus creadores, Laffont Ediciones Electrónicas, una gran credibilidad y confianza. En este caso, tiene una forma muy particular y amena de acercarnos información. Para comenzar, la misma esta dividida en varias secciones. Por una parte podremos jugar un rompecabezas tratando de armar con las provincias y las regiones geográficas, el mapa general de nuestro país, en distintos modos, con o sin contorno, con división política, etc. Y por otra parte tenemos la posibilidad de elegir sobre qué provincia queremos información y así podremos desplazarnos en el mapa correspondiente, que puede ser cualquiera de todas las provincias existentes, Capital, Gran BA, y la República Argentina. Paralelamente nos aparecerá la información pertinente a la provincia que hallamos elegido, como fechas de acontecimientos políticos, cultura, lugares turísticos, accidentes geográficos, climas, regiones fitogeográficas, entre varias opciones más. Al mismo tiempo podremos averiguar todo lo deseemos saber sobre alguna de estas regiones en particular, buscando entre una muy completa base de datos, la cual nos permitirá hallar cualquier información, comentario e imágenes sobre algún tema o lugar en particular. Teniendo acceso así a los distintos climogramas de los todos los estados provinciales. La información que nos brinda en cuanto a la historia, es un poco más que completa, ya que toca perfectamente los temas importantes, además de datos sobre prevenciones ambientales, desastres naturales y ecología. En cuanto a las fotos que nos ofrece Geografía y Atlas de Argentina, es un punto el cual hay que destacar. Las fotos que tendremos a nuestra disposición son de lo mas variadas, y además de brindarnos una cantidad considerable, por la República Argentina en general, además de la sección multimedia, tendremos muchas fotos mas por cada provincia, además de otra sección multimedia y varias representaciones en particular. Podremos ver fotos aéreas, paisajes, ciudades nocturnas, fiestas provinciales, costumbres y hasta imágenes satelitales que nos muestran los cauces y los desbordes de los ríos de diferentes zonas del país y de la vegetación propia de cada lugar. Con el zoom que nos ofrece, podremos desplazarnos a través de la región que elijamos, viendo cada una de las ciudades que la componen o ampliar las fotos que seleccionemos, para poder observar mejor algún detalle interesante. También podremos



En el programa encontramos una gran cantidad de fotos, las que podremos ampliar mediante el zoom.

recorrer a través de un paseo virtual, que es otra de las opciones destacables, las zonas más alejadas de la República Argentina, y ver como esta compuesta esa zona.

Y como si esto fuera poco, tendremos además la opción de ver algunas animaciones, para poder comprender la evolución de los distintos fenómenos climatológicos que se producen en la Argentina como por ejemplo, la formación de los rayos, distintos tipos de vientos o explicaciones de la zona estudiada por medio de un video educativo.

En resumen, este programa, teniendo en cuenta que es una producción nacional, proporciona los datos más certeros a cerca de nuestro país, y ha sido realizada, pensada y desarrollada como una obra de consulta permanente para cada uno de los habitantes, ya que no solamente nos ofrece datos históricos y geográficos, sino datos actualizados de zonas turísticas, estadísticas y censos de población, entre otros tantos innumerables en esta nota. También el rompecabezas ayuda a aprender perfectamente a cualquier estudiante, de forma amena la composición del país y la ubicación de las provincias como la de las regiones geográficas.

Distribuye: Laffont Ediciones Electrónicas S.A.

Super Cocos Matemáticos



Este programa nos introduce en el mundo de las matemáticas de forma divertida y entretenida

Por Mauricio Urbides

Por medio de gran variedad de técnicas y estrategias podremos familiarizarnos con los conceptos y teorías básicas de la materia, sin complicaciones ni demasiado esfuerzo, pero sí con atención.

En Super Cocos, los objetivos están orientados a las técnicas que deberemos emplear para alcanzar la solución de los problemas, en lugar de los resultados. Todo los ejercicios que nos ofrece están diseñados cumpliendo con las reglas del National Council Of Teachers Of Mathematics.

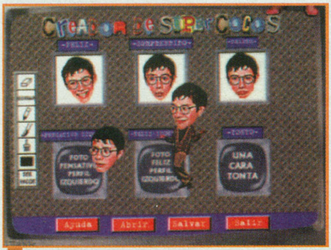
El juego consiste en una televisión interactiva, en la cual podremos estar en todos los canales por medio del control remoto que aparecerá permanentemente en la pantalla. Cada canal tendrá un programa televisivo diferente con distintos personajes. Según el canal en el que entremos, deberemos aplicar distintas habilidades, y familiarizarnos con distintas técnicas, las que pueden ser: tanto una simple solución de un problema, como reconocer las diferentes representaciones que hay de una misma cantidad, utilizar fracciones, decimales y porcentajes, emplear el cálculo proporcional, el cálculo básico y la estimación, entre otras.

Entre los canales que posee la TV se encuentran: Hazte un Coco (1), Canal de Avances (2), Descócate (3), Publirreportajes (4), Baila hasta Caerte (5), La Teletienda (6) y como último canal Musicocos (7).

Como punto de partida en Hazte un Coco podremos personalizar el juego, dejando asentado una planilla con nuestros datos y con los puntos que vallamos acumulando, pudiendo verlos tantas veces creamos necesario. Para personalizarlo podremos elegir entre numerosas cabezas, cuerpos y accesorios, hasta podremos introducir una fotografía o dibujo escaneado. En el canal de avances podremos ver la programación desde el primer momento, entonces podremos volver desde cualquier punto y echar un vistazo a los canales y esperar lo que está por venir. En Descote hay concurso, en el que estrellas invitadas responden a ciertas cuestiones matemáticas y nuestro objetivo será elegir a conveniencia la respuesta correcta, utilizando cualquier tipo de estrategia para poder llegar al resultado correcto. El canal de publirreportajes enseña técnicas de matemática mental muy útiles que nos ayudará en la resolución de problemas paso a paso. En éste aprenderemos trucos para hallar porcentajes, multiplicar y dividir números excesivamente grandes y mejorar nuestro conocimiento de las relaciones numéricas. En baila hasta caerte deberemos desarrollar habilidades de cálculo mental y estimación al ritmo de la música. En esta actividad tendremos un tiempo limitado para responder preguntas antes de que caigamos por el hueco del escenario, el que se nos irá haciendo cada vez más chico a medida que pase el tiempo y no respondamos correctamente. En este juego en particular necesitaremos la confianza de poseer cierta capacidad para resolver cálculos mentales rápidos, usando las técnicas y relaciones numéricas repasadas en Descócate y en el canal de Publirreportajes. A lo largo de todo el programa, iremos acumulando puntos que podremos gastar en la Teletienda, el canal de compras. Utilizando los puntos ganados, ubicados en nuestra tarjeta de crédito, podremos comprar trucos, chistes, juegos, rompecabezas, problemas o nuevos cuerpos y accesorios para la personalización. En Musicocos, el último canal, aparecerá una pregunta con una cantidad o escala de cantidades, y en la pantalla aparecerá un cuadro con una plancha conteniendo 15 valores y objetos parcialmente pintados. El objetivo es encontrar los valores y objetos que concuerdan con la cantidad o la escala mostrada en la pregunta, antes de que se acabe el tiempo, tratando de encontrar la cantidad escondida de igualdades. Esta actividad nos ayudará a visualizar las fracciones y a poder ver la geometría en los muchos objetos de la vida cotidiana. Como punto final, podremos elegir un tipo de música y un tipo fondo, con el cual podremos realizar un video musical, usando las formas y los números que hayas reunido durante el juego. En este juego podremos introducirnos en las nociones particulares en el sentido del espacio dentro de las cosas y poder comprobar de cuantas partes están compuestas, además de agilizar la habilidad para relacionar las ideas matemáticas con el mundo físico.



El juego consiste en una televisión interactiva, en la cual podremos visitar todos los canales por un control remoto.



El juego posee varias opciones para poder configurar a nuestro gusto la apariencia de los "cocos".

En resumen, con gráficos y fondos pegadizos, como música llamativa, además de la opción de poder crear nuestros propios problemas, con Super Cocos Matemáticos tendremos la posibilidad de entrar en un mundo que no es del agrado de algunos... o muchos, pero en esta ocasión con la oportunidad de hacerlo de una forma divertida y amena.

Distribuye: Anaya Interactiva / GTC

hardware

UNA COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS ADELANTOS EN LA TECNOLOGIA INFORMATICA

hardware

PROMEDIO **91%**

PREMIO X XTREME

Ficha Técnica

Compañía: *Diamond Multimedia*
Internet: *www.diamondmm.com*
Precio: *$300 (8 MB) $400 (12 MB)*
Puntos de Venta: *Musimundo, Compucompras, CD Market, Compu Show*



Diamond Monster 3D II

La segunda versión del chip Voodoo Graphics, y la evolución natural de una excelente placa 3D

Por Maximiliano Peñalver

Hace aproximadamente dos años, la empresa Diamond Multimedia se colocó a la cabeza del mercado, con la excelente placa de video 3Dfx basada en el chip Voodoo Graphics, que llevaba por título Monster 3D.

Con la única competencia visible de la Orchid Righteous 3D, la Monster se colocó al frente de las ventas desatando a finales del 97 una fiebre por el 3Dfx de grandes proporciones. No había prácticamente un sólo negocio importante del país que no la tuviera en stock y que rápidamente desapareciera de él. Se le puede asignar gran parte de esta fiebre por el chip Voodoo, a dos grandes juegos que fueron los primeros en utilizarlo, estamos hablando de los ya clásicos, Tomb Raider y Quake. Aunque estos juegos ya estaban a la venta en el momento de la salida de la placa, o al menos de su consumo masivo, id Software y Eidos Interactive lanzaron los patches correspondientes al público, que literalmente estalló al comprobar las grandes mejoras que estos juegos adquirían, dándoles una nueva dimensión de realismo.



La nueva generación

Luego del éxito (indiscutible) de la primera placa, ¿Puede Diamond, con esta nueva versión del chip Voodoo Graphics repetir la fórmula performance/precio? La respuesta es un definitivo ¡SI! Aunque encontramos algunos problemas momentáneos de configuración cuando intentamos correr dos placas en SLI (la denominación que Diamond titula como Megamonster).

La instalación es tan simple como la de la primera, sólo deberemos insertar la placa en un slot PCI de nuestro motherboard (sino tenemos una clara idea de cómo hacer esto, recordá visitar a tu técnico de confianza o al negocio donde compraste la máquina), encender el equipo e insertar el CD que se incluye en el paquete con los drivers cuando el sistema operativo nos lo pida.

Problemas... muy pocos

En los testeos iniciales, se nos colgaba la máquina al correr el 3D Winbench con dos placas en modo SLI, pero el driver más nuevo de Diamond, la versión 1.01 remedia este problema. Incluso las placas más recientes ya lo incluyen en el paquete original.

¿Y los juegos?

Quake II: Primeramente deberemos decir que si somos usuarios de Quake II, ya que este si lo corremos con esta placa, mejora enormemente sus cuadros por segundo, la calidad de las texturas, y si tenemos dos, podremos darnos el lujo de correrlo en 1024x768 logrando una calidad comparable a pocos juegos y según nuestro microprocesador lo veremos correr hasta 63.08 cuadros por segundo.

Forsaken: Este juego analizado en el número anterior de Xtreme PC es un verdadero catálogo de efectos de placas 3D y un excelente ejemplo de lo que esta placa puede lograr. Por ejemplo en este juego, una sola placa Monster3D II con 12MB puede lograr en 640x480, 142.6 cuadros por segundo, ¿Increíble no?

La sólida performance de la placa, junto con los juegos incluidos, Battlezone e Incoming y un CD con demos de algunos títulos de Electronic Arts, hacen a este paquete una sólida oferta. Y si disponemos del dinero para comprar dos placas, la performance se incrementará notablemente, pero es dudoso que hoy por hoy con los juegos disponibles, que este sea un requerimiento indispensable.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una excelente placa 3D, para los que disponen del dinero necesario para comprarla.
LO QUE SI: Funcionamiento estable y confiable. Una placa indispensable para los juegos que se vienen a fin de año.
LO QUE NO: Por el precio y los juegos disponibles que la aprovechan 100%, su compra depende exclusivamente de la necesidad de velocidad que desee cada usuario en particular. No soporta 1024x768 con una sola placa.

91%

Ficha Técnica
Compañía: *Gravis*
Internet: *www.gravis.com*
Precio: *$79*
Puntos de Venta: *CD Market*

PROMEDIO **82%**

hardware

Gravis Xterminator



Un muy buen GamePad, a un precio más que justificado

Quizás seas uno de esos usuarios a los que les gusta jugar una amplia variedad de juegos y de los más variados estilos. Y uno de tus problemas sea que si tenes que comprar un joystick, pad o volante para cada uno de tus títulos favoritos, tu bolsillo sea el que sufra las consecuencias. Para alguien con tus necesidades llega este GamePad que con una gran cantidad de botones (casi todos bien distribuidos), dos pads direccionales, dos flippers graduables, un slider o throttle y como detalle adicional, un hat de cuatro direcciones. Cuando lo usamos como un pad standard en juegos deportivos o de acción, el Xterminator responde muy bien. El único problema que le detectamos es que los botones A, B, C y X, Y, Z están posicionados muy altos en la estructura del GamePad, por lo que en juegos como Mortal Kombat 4, es muy fácil por la rapidez con que se juega, confundirnos ciertos botones, como por ejemplo el C con la Z en el calor del kombate mortal. Este pequeño percance se anula por lo proporcional de la ubicación del pad direccional, que brinda un control suave y preciso.

Sin embargo los fanaticos de los simuladores, seguramente optarán por seguir usando los controles a los que ya están acostumbrados y que se ajustan un poco mejor a este tipo de juegos, pero los que no dispongan de ninguno más, se encontrarán muy a gusto con este GamePad.

En definitiva, si tenés un gusto en especial por algún estilo de juego, comprá el Joystick / GamePad / Volante que más se ajuste a tus nesecidades, pero si sos de los que gustan de cualquier género de juego siempre que se destaque, este GamePad es una compra impresindible.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un GamePad multifunción, ideal para los jugadores que gustan de varios generos de juegos.
LO QUE SI: Es cómodo de usar con cualquier estilo de juego, desde arcades hasta deportivos. Buena relación precio / calidad.
LO QUE NO: Algunos botones están ubicados en una posición incómoda.

82%

PROMEDIO **90%**

PREMIO XTREME

Ficha Técnica
Compañía: Diamond Multimedia
Internet: www.diamondmm.com
Precio: $150
Puntos de Venta: Musimundo, Compucompras, CD Market, Compu Show



Diamond Stealth II G460

Un nuevo modelo de Stealth II, ahora con el chip i740 y bus AGP 2X

Por Miguel García

La Stealth II G460 es quizás el modelo más conocido en placas de video para PC, uno puede comprar casi sin dudar un producto de esta línea con la seguridad de que se está adquiriendo un producto de una gran calidad y con el respaldo de una gran compañía con años de trayectoria sobre sus espaldas.

Antes que nada lo mejor sería explicar cuáles son las prestaciones del este nuevo modelo: El G460. Con la cantidad de accesorios disponibles hoy en día, hasta el usuario más experimentado puede confundirse, algo para nada recomendable al hacer una compra de este tipo, ya que la placa de video primaria es uno de los pilares fundamentales para tener un equipo poderoso.

La Stealth II G460 es una tarjeta gráfica AGP 2x con 'sidebands' 2D y 3D de alto rendimiento basadas en el nuevo chip Intel740, compatible con el legado VGA (2D) y las Api (Application Interface o Interface de Aplicación) Direct3D y OpenGl (3D), en pocas palabras esto significa que la tarjeta se conecta a un slot AGP de los que se encuentran en los motherboards específicos para Pentium II y algunos nuevos con Socket 7 (más acerca de este tema adelante), que se comunica con el procesador a una velocidad de 512 Megabytes por segundo (PCI-133Mb/Sec AGP1X 266Mb/Sec AGP 2X 512Mb/Sec) y usa bandas "pipeline" para mejorar la performance y combina la memoria de video con la memoria del sistema (quizás la ventaja más significativa del bus AGP).



En velocidad 2D la G460 es una de las tarjetas más rápidas (si no es la más rápida), superando en los tests sometidos bajo Winbech 98 a tarjetas basadas en el chip Riva128, como por ejemplo la STBVelocity128 o la Millenium II de Matrox que cuesta por lo menos el doble. La única desventaja a nivel 2D es que la Tarjeta aunque incluye 8 megabytes de RAM no soporta 16.7 millones de colores (24-bit) en resoluciones mayores a 1280x1024 pixels a 60Hz, por esto, usuarios con monitores de 19 pulgadas o más deberían quizás, considerar otras opciones.

Para la aceleración 3D, la placa soporta OpenGL (a modo anecdótico se podría acotar que esto se logra mediante un traductor a Direct3D) y Direct3D puro, esto quiere decir que es capaz de correr casi todos los juegos del mercado en 'modo hardware', o sea "aliviando" la carga en el procesador para 'acelerar' los juegos, generando efectos y eliminando imperfecciones en la imagen.

Sin dudas esta placa 3D no es la más rápida del mercado, ya que en comparación, es bastante más lenta que una tarjeta basada en el chip Voodoo2, similar a una basada en el Riva128 y más rápida que una basada en el Rendition Verite 2200 (aunque ésta es mucho más dependiente del procesador).
De todas maneras el objetivo de Intel no era que el 740 sea el chip más rápido del mercado, pero si que produjese imágenes de mejor calidad, desde la suavidad con la que son aplicados los filtros a las texturas, a la vivaz saturación de color, y para terminar se puede decir que la calidad visual del I740 es la mejor que he visto en este tipo de tarjetas.

Por su bajo costo, velocidad, calidad visual y compatibilidad, yo recomendaría la Diamond Stealth II G460 como la opción primaria para un usuario con ganas de incluir una tarjeta AGP a su nuevo sistema Pentium II. La misma es ideal para todo tipo de aplicaciones hogareñas y algunas profesionales como el diseño gráfico y en menor medida para trabajar en CAD.

Con el soporte de OpenGL y Direct3D puede ejecutar casi todos los juegos nuevos en 3D con una velocidad y calidad visual similar a la de máquinas recreativas treinta veces más caras.

Por el lado negativo, la G460 no escala bien con procesadores lentos, usarla con un motherboard con Socket 7 (AMD, CRYX, Pentium o Pentium MMX) realmente no es una opción potable, aquí sin dudas, una tarjeta de video basada en el chip Rendition V2200 seria un opción mejor.

En resumen, esta es una excelente placa, que en relación precio calidad, deja fuera de combate a placas de precios similares, que no la superan en prestaciones. Si tu equipo reúne las condiciones anteriormente descriptas, no lo dudes, esta es la placa ideal para incorporarle.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una targeta gráfica AGP 2X, con soporte 2D y 3D.
LO QUE SI: AGP 2X. Soporte Open GL y Direct 3D. Bajo costo. Velocidad en 2D y 3D.
LO QUE NO: No soporta altas resoluciones a más de 60 Hz, a pesar de tener 8 MB de RAM.

90%

Viví la nueva sensación 3D



Awards of 3Dfx

3D WinMark 97 Performance Competition

Teppro 3D HULK	170
Matrox Millennium II	83
ATI Pro Turbo	60
3D Labs Permedia AGP	97

Teppro 3D HULK ofrece óptima aceleración en gráficos 3D, potenciado por 3DFX interactive, brindando una excelente definición, color y nitidez en juegos como TOMB RAIDER II, QUAKE II, etc.
Con un acelerador gráfico 2D incorporado, trabaja simultaneamente llevando su rendimiento en juegos, aplicaciones profesionales como CAD, dando otro nivel de realismo e interactividad.
Funciones de 2 placas al precio de 1 !!!



sin Teppro HULK



con Teppro HULK

El mejor regalo para el día del niño!

Si querés experimentar lo máximo en juegos 3D, tu mejor elección es Teppro 3D Hulk!

Asia Computers Trade Co.,

Representante exclusivo en Argentina

Para su distribución, llamar al: 954-6000 / 6001



EL LUGAR DE CONSULTA PARA LOS FANATICOS DE LOS ARCADES 3D

Presentación de Unreal

Por Martín Varsano

El pasado 14 de Julio, Edusoft, junto a GT Interactive, realizaron la presentación de uno de los arcades más esperados de este año: Unreal. La Zona 3D estuvo presente en el evento, para poder contarte qué es lo que ocurrió si no tuviste oportunidad de concurrir.

Lo llaman Unreal porque es Unreal

El evento tuvo comienzo a las 18:30 horas para la prensa. No bien nos acercamos al Junior Open Plaza, lugar del encuentro,



La entrada del Junior Open Plaza, y del evento.

sabíamos que el motivo de la reunión era sin duda uno de los juegos más esperados en mucho tiempo por los fans de los arcades 3D: El Unreal.

Edusoft, empresa responsable de la distribución y comercialización del producto en Argentina, nos sorprendió de entrada con una excelente ambientación, muy acorde al juego, ya que se pudieron ver antorchas iluminando tenuemente el ambiente, humo, y la excelente música de fondo de este maravilloso juego. Toda la ambientación daba escalofríos (para ser sinceros, no puedo decirles si los escalofríos eran causados por mi sugestión o por la temperatura exterior, ¡que en ese momento era realmente baja!).

Luego de atacar a una de las camareras,



Eric Gómez, de GT Interactive

despojándola de varias bebidas, comenzamos a recorrer el lugar. Unas veinte máquinas (todas muy rápidas y equipadas con placas aceleradas) estaban corriendo el juego mencionado anteriormente, y algunos tímidamente se iban acercando para probar los encuentros Deathmatch, mientras otros recorrían el nivel inicial.

A eso de las 20:30, se hizo la presentación oficial del video, junto con unas palabras de los organizadores, Edusoft y GT Interactive, que hicieron hincapié en la importancia de encuentros como este, y la promesa de que este tipo de reuniones se iban a repetir en un futuro no muy lejano. También se hizo presente la gente de Ciudad Digital, que presentó un servidor para poder jugar al Unreal por Internet (www.ciudad.com.ar).

Después de la presentación, se dió paso a uno de los momentos más emotivos de la reunión: ¡Los sorteos! algunos afortunados pudieron llevarse a sus hogares remeras, juegos, posters y otros souvenirs para recordar este momento.

El público se hizo presente

Pasadas las nueve de la noche, la parte más importante de esta cadena se hizo presente para dar su aprobación a este nuevo título: El fan incondicional. Obviamente, la gente se sintió inmediatamente atraída hacia las máquinas, que invitaban a jugar sin cesar. Después fue tiempo de otra presentación, esta vez para los consumidores del producto, junto a las palabras de Eduardo Goyhman, de Edusoft, que recalcó: *"Este tipo de eventos sólo son posibles con el apoyo de ustedes al software original, que es la única que puede brindar esta clase de reuniones, que son sin duda una muestra de agradecimiento al público consumidor de este software "*. Acto seguido se invitó a la gente a participar de un torneo, que contaba con importantes premios para los ganadores.

El tiempo volaba, y mientras la gente iba participando del torneo, pudimos acercarnos a la entrada y ver un video-wall que presentaba los títulos que las dos empresas pondrán a la venta en este año. Uno de los títulos nos quedó grabado en la memoria: Duke Nukem Forever. Las imágenes correspondían al engine del Quake2, ya que el anuncio de el cambio hacia el engine del Unreal fue muy reciente, y nada se ha podido apreciar por el momento, pero después de ver lo maravilloso que es el Unreal, sabemos que el DNF será otro exitazo.






GRAN
FINAL
DEL
TORNEO
QUAKE II
22 DE AGOSTO
EN
COMPUTER FACTORY
(Azopardo 1400)
CIUDAD INTERNET
www.ciudad.com.ar
COMPUTER FACTORY
Hipermercado de Informática
¿creés que sos el mejor?
inscribite y demostralo...
DIAMOND
MULTIMEDIA
By
Sistemas
conectáte a Ciudad
http://www.ciudad.com.ar/quake2
IP 200.16.140.119

lo que viene

LAS ULTIMAS INVESTIGACIONES Y EL FUTURO DE LA TECNOLOGIA

La Internet del futuro
Primera Parte

Por Juan Gril

Cuando los investigadores de la Agencia de Defensa norteamericana (DARPA) crearon la primera Internet, su meta primordial era que la información siempre debía llegar a destino, no importando la ruta que hubiera que tomar. Es así que el día de hoy si nosotros mandamos un correo electrónico desde Buenos Aires a Londres, y digamos que en New York la red esta congestionada, es posible que tu mensaje de la vuelta al mundo por el otro lado.

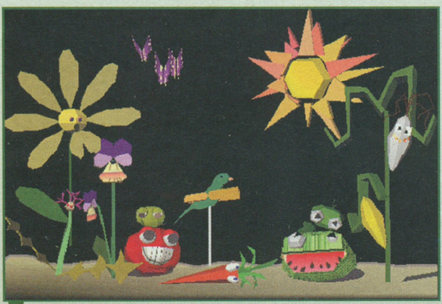
Esta arquitectura es malísima para aplicaciones interactivas. Los programadores de videojuegos se la pasan meses inventando hacks para poder garantizar el flujo de información en las conexiones de Internet en los juegos multiplayer. Eso también hace que la Internet de hoy no nos garantice un link adecuado por si dos personas, una en Chicago y otra en Buenos Aires por ejemplo, quisieran jugar un partido de Quake. El ping (distancia que tarda un paquete de información en llegar al destinatario y volver al que lo manda) es tan pobre que la cantidad de registros que se pudieran mandar de una computadora a otra es muy poca (y es por eso que cuando jugamos un juego multiplayer y nuestra conexión es mala, de golpe y porrazo al que teníamos delante, un segundo después lo tenemos atrás nuestro y nos reventó a cohetazos).

La computación está cambiando, y las aplicaciones interactivas y de simulación están tomando un rol muy importante. Por esto universidades en todo EE UU están trabajando en una nueva red: La Internet2.

Esta es una nueva red en construcción, la cual ya de entrada posee velocidades mucho mayores que la actual, y a diferencia de ésta última los links son garantizados. ¿Qué significa esto? Que una vez que una computadora se conecta con otra para compartir un flujo constante de información (digamos por ejemplo una videoconferencia) se verifica que se pueda mantener un link constante y se asegura la ruta. Si la ruta o el flujo de información no se garantiza, dependerá del programa, entonces, si desea establecer la comunicación o no. En la Universidad de Illinois, junto con otras universidades de Europa y Japón, este tipo de estructura se ha llevado a la realidad. El proyecto N.I.C.E. (Networked Interactive Collaborative Environment) es un mundo virtual cuyos servers están en Chicago y esta orientado hacia chicos de la escuela primaria. En N.I.C.E los usuarios, entre otras cosas pueden entrar en un jardín, y con otros usuarios tener su propia "huerta virtual". Cada usuario es representado por un "avatar" (personaje virtual). Además de la imagen, en todo momento los usuarios escuchan la voz de los demás.







La Internet2. ¿Será un lugar donde todos seamos felices como los personajes de esta foto? Sólo el tiempo lo dirá.

Este nivel de interacción entre una persona y otra a través de grandes distancias no es posible con las computadoras y las redes de hoy. Actualmente, N.I.C.E utiliza una red ATM (10 megabytes por segundo) dedicada y corre en la CAVE (de la que hablamos en el número 6).

Próximo mes: La Internet del futuro, parte 2.

Juan Gril es un estudiante de maestría en el Laboratorio de Visualización Electrónica en la Universidad de Illinois.

emuladores

LA SECCION RETRO PARA RECORDAR TODOS LOS CLASICOS QUE MARCARON UNA EPOCA

La Amiga 500

Por Guillermo Belziti

En el año 1985, la prestigiosa compañía alemana Commodore lanzaba al mercado el primer modelo de Amiga, la A1000, que aunque no tuvo mucha aceptación, sólo se trataba de los comienzos de un ordenador que realmente marcaría una etapa de la historia de los videojuegos.

Dos años más tarde, sacando provecho de la experiencia, creó la Amiga 500, con 512 Kb de memoria RAM expandibles, 4096 colores y una resolución de video de hasta 320x256 pixeles, que rápidamente se impuso en el mercado como el estándar de 16 bits.

El sonido de este equipo era excelente, y su formato más popular fue tan exitoso que trascendió sus fronteras para ser adaptado durante un tiempo por los usuarios de PC (muchos habrán participado de este legado, quizás sin saberlo, bajando archivos MOD de los BBS).

Los emuladores

Al momento existen dos emuladores para este sistema: UAE y Fellow. A continuación haremos una breve descripción de los mismos.

UAE: fue el primero en crearse. A la actualidad se presenta en sus versiones DUAE 0.7.5B y UAE 0.7.5B1, para Dos o Windows 95/NT. Ambas se parecen bastante, si bien el de Windows tiene una mejor interface, el de DOS presenta una mejor performance.

Fellow: Fue creado por Petter Schau, y es el más recomendado, por su compatibilidad y rendimiento en general. En él se pueden correr hasta un 80% de los juegos de Amiga 500, y presenta varias opciones de configuración para poder adaptarlo a tu equipo. La última versión es la 0.3.2ª.

Los juegos de Amiga

La cantidad y calidad de los juegos para este ordenador, y el poco espacio disponible, nos impide lamentablemente nombrar ni siquiera una síntesis de los mejores, pero si vamos a mencionar algunos títulos que seleccionamos de un ranking de un site especializado en el tema, por haber sido los más votados, por usuarios de todo el mundo:



Shadow of the Beast: título que identifica a la Amiga 500 por excelencia. Sus gráficos y sonido eran la clave de su éxito. Nuestro personaje tenía que recorrer y sobrevivir, un mundo de tinieblas. El nivel de dificultad era muy alto.

Turrican: Otro arcade increíble. Nuestro personaje tenía el aspecto de un soldado del futuro, en un juego que combinaba los juegos de plataforma con los de acción. Fue uno de los primeros juegos en utilizar Scroll Parallax y multidireccional.

The Lost Patrol: Particularmente no fue uno de los títulos que más me gustara, pero recuerdo muy bien que era bastante original, poniéndonos al mando de un pelotón en Vietnam, al que controlábamos en un estilo de juego bastante estratégico, para lo que era esa época.

Another World: Con un estilo muy propio, rico en animaciones y espectacularidad. Este juego se caracterizaba por provocar sobresaltos en la inocentes audiencia con los ataques sorpresas y una tensión constante. Fórmula que sus creadores repitieron en Flashback y en el reciente Heart of Darkness.

Pinball Fantasies: El mejor juego de flipper durante muchos años. Un verdadero éxito que sólo pudo superarse a la actualidad, en títulos como el Adicction Pinball.

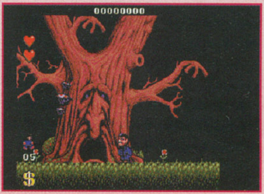
Sensible World of Soccer: Uno de los juegos de fútbol más entretenidos de todos los tiempos. Aprender a jugarlo y perfeccionarse era una experiencia única.

Moonstone: A hard day Knight, como indicaba su eslogan era bastante dificultoso. Controlando uno de los cuatro caballeros protagonistas, deberíamos recorrer una tierra salvaje y fantástica, combatiendo con nuestra habilidad a extrañas criaturas, en busca de las piedras que abrieran el santuario de los druidas, para una vez allí luchar contra un poderoso demonio. Tal vez este hubiera sido el juego de este ranking que yo hubiese votado. Existe una versión idéntica para PC.

Hollywood Poker: Simplemente un Strip Poker, como tantos de los que se hacían en otros tiempos. Si había algo destacable, era la animación de la introducción de la sombra de una chica que bailaba.

Midnight Resistance: Arcade de acción lateral, uno de los primeros en poder ser jugado simultáneamente por dos personas.

A Rockstar ate my Hamster: Completamente delirante y original. Se trataba de ser el manager de una estrella o un grupo de rock y llevarlo a la fama. Para eso tenías que organizar los conciertos, preparar los videoclips y hacer la promoción correspondiente. Simplemente excelente.



Lands of Lore 2: Guardians of Destiny

La solución a la segunda parte de esta maravillosa aventura

Para los que se han quedado trabados, les presentamos como les habíamos prometido, la segunda y última entrega de la solución de este excelente juego de rol. Recuerden que estos pasos son los mínimos indispensables para llegar al final, pero hay cientos de secretos para ser descubiertos, y que se perderían de muchas cosas interesantes si siguen al pie de la letra esta solución.

• La jungla salvaje

Con el imprevisto has quedado en libertad, momentáneamente. Cuando te encontrés con Daniel y los otros gatos salvajes, mostrale el regalo que le ha enviado su madre para que te de información sobre el templo. Recogé nuevamente el acero de guerra que sueltan, y andá hacia la izquierda en busca del templo, cuando te encontrés con el viejo mirá lo que pasa.

Es un buen momento para organizar el inventario. Hacé una marca en el mapa y dejá todo lo que te parezca que no sea necesario, total podés volver después a buscarlo.

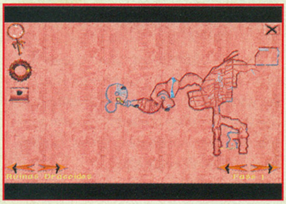


• Las Ruinas Dracoides

Hacia el norte encontrarás un círculo profundo, a cuyo centro podrás acceder a través de un tronco. A partir de este momento tendrás que descender con cautela hasta la entrada de las ruinas.

Este lugar es bastante riesgoso, por lo cual es conveniente grabar de vez en cuando, tratá de evitar luchar con más de un enemigo simultáneamente.

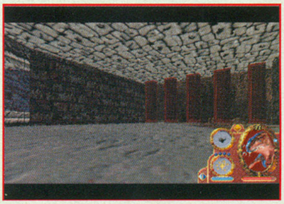
Lo primero que tendrás que encontrar es un río hacia el norte y a la izquierda, encendé con el hechizo Spark la esfera para activar el puente mágico (o si tenés la habilidad requerida saltá hacia el otro extremo).



Buscá una estructura de formato circular, o la torre del mago, en ella tendrás que ir encendiendo las esferas con el hechizo Spark y luchar contra varias mujeres serpientes, hasta llegar al piso superior donde deberás enfrentarte a una especie de dragón. Al derrotarlo podrás recoger unos brazaletes mágicos, con la facultad de permitirte hablar con los muertos.

Volvé a la base, buscá que muy cerca encontrarás una sala de teletransportación con tres espejos. Uno conduce a la selva Hulina, el otro al cementerio Dracoide y el otro es el que nos interesa.

Entrá por el espejo y muy cerca encontrarás la habitación del líder de los Dracoides. Por encima de la cama encontrarás una cabecita de dragón. Empujala y rápidamente girá hacia atrás y metete en la

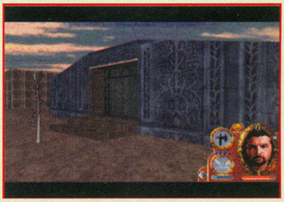


puerta mágica que se abre. Recogé el Hacha Traidora y ya estarás listo para ir a los cementerios.

• El cementerio Dracoide

En este lugar poco podrás hacer sin la llave que te permite ingresar a su interior, así que volvé a la jungla salvaje, y en el extremo norte y a la izquierda encontrarás una edificación en forma de círculo, y una figura gatuna en la puerta.

Hablá con el guardia y decile que tenés el Acero de Guerra que se le ha caído a Daniel. Te dejará entrar, hablá con Daniel y devolvele su cuchillo, con la curandera para que te regale algunas hierbas, y lo principal, hablá con el Shaman quien te dará la llave del cementerio, para que encuentres una hoja de plata como muestra de valor. Si le pedís ver detrás de su tienda, te mostrará una araña gigantesca cautiva y te explicará



más sobre Belial.

Con la llave que te dió abrí el cementerio. Debido a la cantidad infinita de muertos vivientes, lo mejor será ignorarlos y concentrarnos en nuestra tarea, pero recordá que nunca viene mal la experiencia en combate para aumentar el nivel de nuestro héroe.

Andá hasta la edificación del norte a la derecha, entra y recoge una esfera de cristal. Salí del cementerio para volver usando el teletransportador a la torre de mago.



En el primer piso encontrarás un altar con una garra, usá la esfera de cristal en ella y obtendrás la única esfera blanca necesaria para cumplir la misión.

Volvé al cementerio, y entrá a la segunda edificación empezando a contar desde la pared izquierda, para esto usá la esfera blanca en la estatua de la entrada.

Presioná el interruptor que está en la pared y conseguirás abrir una entrada secreta en la edificación del sur.

Antes de entrar por ese pasaje, asegurate de que estes en forma humana, de lo contrario no podrás seguir. Como aparentemente en esta parte es común de que un bug aparezca, es recomendable hacer una grabación de seguridad. Entrá e ignorá momentaneamente el barril de la entrada, recogé la esfera de cristal del interior, y antes de salir hacé un click en el barril para darlo vuelta y empujarlo hasta la edificación de enfrente.

Si te acercás, comprenderás que el barril ha volcado una cantidad de combustible en el interior de la cripta. Alejate a una distancia segura y dispará el hechizo de chispa para volar la estructura.

Luego de la explosión, han quedado al descubierto unas catacumbas, explorándolas encontrarás otro altar con una garra, que transforma las esferas a un color azul. Usá las dos que tenés, para hacerlas azules.

De todas las criptas, sólo hay dos que pueden abrirse con esferas azules. En el interior de una encontrarás una ballesta, y en la otra el fantasma de un sacerdote draconiano, quien no puede descansar en paz hasta que no cremen sus restos. Proponele ayudarlo a cambio de la hoja de plata y te dará una urna para que vayas por sus restos.

Explorá el resto del cementerio hasta encontrar tres esferas de cristal, y el generador de magia amarillo. Cargá una de amarillo, otra de azul y guarda la última, ahora es el momento de volver a las ruinas draconianas.

• La ruinas Dracoides, de nuevo

El objetivo es encontrar las cenizas del sacerdote, para hacerlo, tendrás que explorar las ruinas en su totalidad. Hay tres lugares claves que deberás marcar en el mapa. El primero es una estructura con dos balcones, el segundo un templo con la estatua de Belial y por último una cueva donde se encuentra un gusano gigante.

Las cenizas del sacerdote se encuentran en una habitación al final del río del norte, a orillas del lago donde desemboca. Una vez allí encontrarás un altar y los restos del sacerdote. Arrástralos al altar y encendé las dos orbes para que se calcine. Las cenizas recogelas y ponelas en la urna que te dió el fantasma.

Volvé al cementerio, pero antes pasá por la torre del mago y cargá de blanco la esfera que te queda.

Andá a la cripta del fantasma, quien en lugar de darte la hoja de plata te dará un símbolo Ankh que sirve para abrir una cripta secreta al norte del cementerio del sur.

En su interior encontrarás tres cajones, haciendo un click en cada uno de ellos quedará al descubierto un receptáculo para cada uno de los orbes que tenés. Usá cada uno en el color que corresponda y se abrirá otra puerta.

Cuando entrés a la habitación estará esperándote el espíritu del Emperador de los Dracoides. Te pedirá a cambio de la hoja de plata que lo ayudes a destruir al gusano de las ruinas. Para eso tendrás que recoger sus restos de un cajón y colocarlos en la urna que esta dentro de las ruinas, junto con la estatua de Belial.



Cuando la estatua cobre vida, y haga un agujero en la pared, acompáñala hasta la cueva del gusano (o sino tenés paciencia, andá directamente hasta ese lugar).

Hace una grabación del juego, ya que después de la lucha se inundarán rápidamente las ruinas y tendrás sólo un momento para escapar.

• La jungla salvaje

Cuando regresés a la superficie te encontrarás con Dawn otra vez. Te hablará del templo Huline y de conversar con los muertos. Dale los brazaletes de los difuntos (igual ya no los tendrás que usar más) y te dará una piedra parlante y un nuevo hechizo.

Volvé al cementerio, es posible que en el camino encontrés a Bacatta atado, así que ayudalo. Hablá con el emperador, y cuando salgas del recinto todas las plantas de Mandrake se convirtieron en Hojas de Plata. Recogé una y dásela al Shaman en la aldea Huline.



La próxima prueba será vencer en combate a un miembro de la tribu. No será demasiado difícil si te mantenés cerca para evitar los hechizos.

Finalmente te dará una poción para derrotar al Lharkon (el dragón que está del otro lado del puente), mezclado con la hoja de plata y andá a donde dejaste parte de tu inventario, para seleccionar lo que te conviene. Al norte y a la derecha, saltando el río estará el Lharkon. Usá los vapores para pasar sin riesgo.

• Las montañas

Del otro lado encontrarás a Dawn de nuevo. Hablá con ella. Andá al norte hasta encontrar un puente de hielo. Busca cerca de él, hasta que encontrés una comunidad de gorilas. Revisá el edificio más al oeste y encontrarás los brazaletes del valor.

Ahora sí, cruzá el puente y metete en el túnel. Del otro lado encontrarás un lago. A la derecha hay un gato polar, mátalo. Muy cerca encontrarás un túnel pequeño, esperá a convertirte en lagarto y entrá. En su interior habrá una piedra de magia antigua.



Encendé el globo con el hechizo Spark para hacer aparecer un edificio en el medio del lago. Andá hasta ese sitio y buscá en lo más alto la gran hacha Blizzard.

Continuá bajando por los pasadizos de hielo, pero con cuidado porque es una zona peligrosa por los derrumbes. Del otro lado encontrarás estacas de madera clavadas en la pared, que podrás usar para atravesar las avalanchas. Andá hasta el río, y buscá hasta encontrar el portón de una cueva, que podrás abrir con un ataque. Cuando entrés, encontrarás en su interior una laguna pequeña, y un montón de gente congelada a su alrededor. Usá Spark en el que tiene un arco, para que lo lance al agua. Recogelo rápido. Salí, y cuando veas una planchuela de hielo flotando en río, subíte. Cuando veas una cueva, saltá para agarrar el Greater Bezoar Ring del recipiente de ácido. Y usá Spark o Fireball en el trípode para conseguir el Obsidian Chainmail. Ahora podés ir a la otra planchuela de hielo que te llevará hacia la playa.

Llegó el momento de volver a trepar, por lo que te convendrá salvar, por las dudas de que te mueras en una caída. Del otro lado de la avalancha encontrarás una cueva. Entrá y verás a Kenneth muerto en el hielo. Revisalo y obtendrás una foto de su novia. Tirala desde una distancia hacia la pared para obtener resultados.



Andá hasta el río circular, hasta donde está Bacatta mal herido. Hablá con el y te dirá que Dawn fue secuestrada por los habitantes de la Citadel, y que la ayudes a rescatarla, pero lamentablemente él está muy débil para acompañarte.

• La Citadel

Esta parte es muy difícil, las criaturas son muy agresivas y hay que eliminarlas a todas. Requiere de mucha paciencia y habilidad para salir exitoso.

Las esferas del centro abren las puertas de las otras habitaciones, en una de ellas hay huevos que regeneran a los Ruloi muertos. Es esencial destruirlos para facilitar las cosas. La mejor manera de hacerlo es disparar a las luces de lo alto, para que drenen todo el ácido eliminando los huevos y dejando al descubierto varios objetos (Crossbow Myriad, Coward´s Target Shield, Halber Bastion) útiles. Detrás hay una esfera, actívala para acceder a la escalera púrpura que conduce al nivel superior. Recordá que antes de hacerlo tenés que acabar con todas las criaturas.

Al norte hay dos cuartos, en uno de ellos hay un lago verde con una plataforma negra en el. Saltá hasta ella para que te conduzca a un recinto donde hay varias mujeres aprisionadas. Si atacás la celda, te darás cuenta que del otro lado hay un interruptor. Accionálo para liberar a las mujeres (si éstas se resisten a escapar es porque aún quedan enemigos vivos en alguna parte).

Hacia el este de este cuarto hay otra esfera detrás de un pilar. Activala para que se accione un puente que te conducirá hasta un cuarto.

En el centro habrá otra esfera, cuya activación hará aparecer un pasaje que te conducirá hasta la prisión de Dawn.

Volvé afuera y subí las escaleras hasta donde está el cañón, dispará y apurate a cruzar el puente antes de que estalle.

Luego de la animación de las criaturas voladoras luchando contra el engendro de Belial, tendrás que enfrentar a una araña gigante. Una vez que la hayas vencido podrás entrar al cuarto que contiene la Dreamstone, también es posible encantar la Firestorm poniéndola en el pedestal para transformarla en la Darkstorm. Volvé a rescatar a Dawn por el teletransportador y usá la Dreamstone para abrir la puerta. Volvé a través de las montañas hasta la jungla salvaje. Andá hasta el templo Huline y usá la Dreamstone para entrar.

• El templo Huline

Ni bien entrés encontrarás un cadáver y un altar con dos recipientes, en el de la izquierda poné un aloe y en el de la derecha pintura venenosa (sacos de veneno + huevos luminosos). Arrastrá el muerto hasta el altar y hacé un click en él y verás como un rayo lo desintegra. Andá pasando por la iglesia, hasta un cuarto donde haya una laguna con cristales verdes saliendo de la pared. Agarrá uno. En uno de los cuartos hay tres ataúdes, abrilos y en uno de ellos encontrarás una flauta. Seguí por el pasillo hasta que encontrés un cadáver en una mesa y una máquina. Accionala, y luego fijate por detrás donde está la caja.



Agarrala y ponela en la segunda máquina para conseguir la estatuilla.

Andá por el corredor, accioná el botón y unas escaleras aparecerán. Estas conducen a los dormitorios. Cuando te conviertas en lagarto, subí por el sofá rojo hasta el túnel de la derecha. Al final del mismo pulsá el botón que allí se encuentra.

Regresá a la entrada, hacia el este donde están los nichos. Poné la estatua donde está vacía y se cerrará para que del piso se levante un pedestal con otro cristal. Agarralo.

Andá a la habitación del oeste de la entrada, en donde encontrarás un altar con dos recipientes y varios cristales en su base. Ponelos en los recipientes para que se abra un pasaje. Entrá y usá la Dreamstone en el receptáculo para que aparezca una escalera en espiral que conduce a un cuarto con tres puertas extra dimensionales.

Metete en la de la izquierda, que te conducirá a lo alto de un extenso cuarto laberíntico, y saltá entre las plataformas hasta llegar a la estatua. Agarrá el ídolo y volverás automáticamente al principio.

Ahora entrá a la del centro, a medida que recorras el cuarto verás como se inclina. Fijáte que hay cuatro botones que tenés que activar, modificando los pesos del cuarto. Cuando lo consigas se abrirá una puerta



donde encontrarás otro ídolo.

La puerta de la derecha conduce a un cuarto con tres caminos bloqueados por fuego, podés usar el hechizo Myst of Doom en las esferas verdes para apagarlo momentaneamente, o apretar los botones que están por detrás. Cruzá el puente y recogé el tercer ídolo.

Fijate detrás de las tres puertas extra dimensionales, y entrá en el pasaje que conduce hasta un cuarto donde el piso es negro. Poné la flauta en el receptáculo de la derecha. Salteá las trampas, para llegar al cuarto con los tres contenedores, donde tendrás que poner los ídolos, y subir por la escalera que se forma.

Intentá cruzar el puente de madera, aunque no podrás por una cuestión de peso (a no ser que te encontrés en la forma de bestia). Matá a los pájaros que aparezcan y arrastralos para reafirmar el puente.

Del otro lado te encontrarás con un clon de Belial. Matálo y entrá en el hall de las voces. Usá la Dreamstone aquí, y la ciudad de los Antiguos emergerá de las profundidades del agua.



• La ciudad de los Antiguos

Se trata de explorar una zona muy extensa. En cada una de las puntas encontrarás una torre. Y en cada una de ellas tendremos que depositar un chip de marfil para avanzar. Estos se encuentran distribuídos a lo largo del mapa. Recordá que podés congelar muchos de los objetos que encontrés para acceder a zonas secretas.

• Las cavernas subterráneas

Esta área esta repleta de arañas verdes, que aunque son muy molestas, son bastante inofensivas. Por cada una de estas que mates, se formará otra marrón en algún lugar de la caverna. Las arañas marrones son desagradables, por lo que te recomendaría que la mejor manera de pasar esta parte es no matar ninguna araña.

Recorré hacia el sur y al oeste hasta encontrar un cuarto llenos de tubos fétidos,



que podrás desgarrar atacándolos, hasta encontrar un pasaje.

Cuando encontrés un tentáculo hace un click en el mismo, y una araña saldrá a reparar la grieta en la pared, dejando al descubierto otro pasaje a la izquierda. Atravesalo hasta llegar al laboratorio.

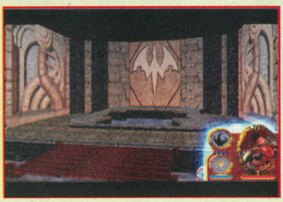
• El laboratorio de Belial

Bacatta te dará el cuerno de Belial, la única arma capáz de dañarlo. Dirigíte al río de la izquierda, y disparále a los tres interruptores para activarlos y poder cruzar el río en la plataforma que se te acerca. Del otro lado volvé a activar los tres interruptores.

Atravesá la puerta, verás que el suelo está cubierto de esa sustancia verde que te absorbe la magia. Recorré el mapa hasta encontrar un cuarto sin piso. Disparále al interruptor de la pared para que aparezca el puente, y así continuar el camino. Al final del pasillo, tendrás que saltar hasta el otro extremo, y seguí hacia abajo.

Cuando llegués al Summoning Room (como se indica en el automapa) encontrarás cuatro calaveras transparentes en los extremos. Usá el hechizo Myst of Doom para que se concentren en el centro. Cuando esto suceda aparecerá un demonio, al que deberás destruir para conseguir el orbe de magia antigua que éste custodia. Arrastrá su cuerpo hasta las fuentes de sangre, y ponelo en el pad de plata. Esto hará que se abra un pasaje detrás de la calavera, donde hay un ascensor.

Allí te encontrarás con Dawn, quien te dirá que te dirijas hacia la cámara de nacimiento para acabar con Belial, además te dará el Ruby of Truth, que te será de gran ayuda para este cometido. Si este lo



usás en una criatura ilusoria será destruída inmediatamente.

• La cámara de nacimiento

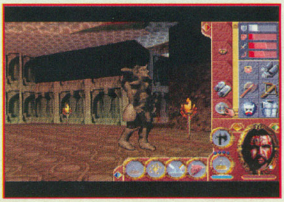
Cuando te acerques al área, encontrarás una burbuja sin forma, que se transformará en Belial cuando le transfieras tu poder con el hechizo Curse en nivel 5.

Te agradecerá por haberlo revivido, y abandonará la sala dejándote algunos demonios para que luchen con vos. Para abrir las puertas, tan sólo hay que atacarlas. No tardés demasiado, es imperioso que seas rápido.

En el próximo cuarto un río azul te impedirá el paso, tenés que dispararle a los generadores azules y luchar con lo nuevos demonios que Belial te ha dejado.

Cuando llegués al próximo cuarto, Belial para torturarte psíquicamente ha creado un demonio con la imagen de Scotia, tu madre. Para destruirla inmediatamente usá el rubí que te dió Dawn.

El próximo problema es un laberinto lleno de trampas como bloques de piedra que suben y bajan o lanzas flameantes. Recorrelo bien, porque hay unas cuantas armas interesantes. Recordá que es la armería del dios.



Cuanto más hayas tardado en llegar a este punto, más tiempo le habrás dado a Belial para armarse.

Belial creará otra imagen ilusoria, esta vez la del dios Daracle para que luche contra vos. Usá el ruby de Dawn para destruirla inmediatamente.

Atravesá las dos puertas para luchar finalmente con el dios Belial. Ninguna clase de arma o magia mortal puede dañarlo. La única arma efectiva es su propio cuerno o cualquier magia en nivel 5 (magia de los antiguos).

Esta parte del final vale la pena jugarla varias veces, sobre todo por las animaciones que cambian según el poder que hayamos adquirido. Sólo nos queda esperar a que salga la tercera parte, para que continúen nuestras aventuras en el apasionante universo de Gladstone.

ACCION / ARCADES

Unreal

Por demanda popular aquí están los trucos para este impresionante pero difícil arcade 3D:

Allammo - 999 municiones para todas las armas
Fly - Para volar
Ghost - Atraviesa las paredes
Walk - Usar para dejar de volar o de atravesar las paredes
PlayersOnly - Congela el tiempo. Tipear nuevamente para cancelarlo
GOD - Invencible
OPEN MAPNAME - Para jugar en el mapa que queramos por ejemplo:
OPEN DIG
SUMMON + nombre del objeto o personaje
Ejemplos:
- **SUMMON EIGHTBALL**
- **SUMMON FLAKCANNON**
- **SUMMON NALI**
- **SUMMON SKAARJWARRIOR**

BEHINDVIEW 1 - Vista en 3era persona, a lo Tomb Raider
BEHINDVIEW 0 - Lo desactiva





Blood

Quieren más sangre? Más trucos para este juego que demanda ser jugado siempre una vez más, para liberar tensiones. Recuerden presionar la tecla **T**, escribir los cheats y luego presionar **ENTER** para activarlos.

RIOT - *Todos los powerups*
MESSIAH - *Suicidarse*
TEQUILA - *Armas akimbo*
GATEKEEPER - *Llaves*
LUIGI - *Pasar al siguiente nivel*
CHEESEHEAD - *Traje de buzo*
VOORHEES - *Invulnerabilidad*
HONGKONG - *Munición*
FRANKENSTEIN - *Botiquín*
CLARICE - *Ojos de bestia*

Redneck Rampage

RDMONSTERS - *Sin monstruos*
RDUNLOCK - *Todas las cerraduras abiertas*

Spec Ops: Rangers Lead the Way

Para poder hacer trampa en este juego es necesario mover la fila que se encuentra en el subdirectorio en que instalamos el juego.

1: Movemos la fila **savedata.txt** afuera del subdirectorio original y una vez que entremos al juego nuevamente, tendremos acceso a todas las misiones.

2: Durante una misión, si apretamos las teclas **Shift, Alt y Y** a la vez y luego vamos al inventario, veremos la opción **Viewfinder**, seleccionala, la pantalla se va a volver azul por un momento y luego el Ranger que estemos controlando va a saltar. Ahí verás que el reloj se resetea a 9:59, por lo que tendrás más tiempo para completar la misión, y el bonus adicional de que desde este momento somos invencibles.



Outwars

Este nuevo arcade de Microsoft, evidentemente esta desarrollado por fanáticos de las películas de ciencia-ficcion, no sólo porque el juego tiene reminiscencias de películas como Starship Troopers, sino que casi todos los trucos tienen algo que ver con alguna gran producción de Hollywood.

buzz - *Alas desplegables (como Buzz Lightyear de Toy Story)*
dirtyharry - *Munición ilimitada (para los fanáticos de Clint Eastwood)*
gohome - *Resetea el nivel al principio*
keymaster - *Combustible ilimitado para el Jet Pack*
macleod - *Inmortalidad (Highlander)*
snipsnip - *Cambia el sexo (Basado en Orlando)*
thrasher - *Te muestra a todos los enemigos en el radar*



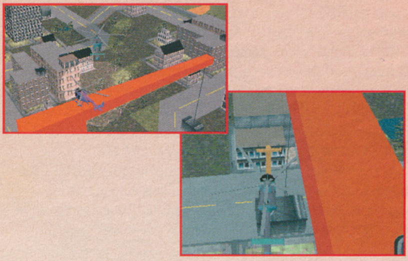
ACCION / ARCADES

Sim Copter

Para ingresar los trucos de este juego, deberemos primero llamar a la ventana destinada a este propósito, presionando Ctrl + ALT + X durante el juego. Luego tipeamos los trucos, asegúrense de poner las mayúsculas y minúsculas tal cual como figuran aquí.

Warp me to career xx - Para acceder a cualquier ciudad (en xx poner un número entre 0 y 30)
Gas does grow on trees - Te llena el tanque de combustible del helicóptero
Shields up - El helicóptero no se daña
superpowermultiply - Te cambia el avatar por un perro que se mueve muy rápido mientras mantenemos presionada la tecla Shift
Give me bucks or give me death xxxxx - Es un arma de doble filo, sirve para pedir dinero (en xxxxx va una cifra entre 0 y 50000) cuanto mayor sea el monto pedido, más posibilidades hay de que perdamos el partido, sin chance de salvarlo previamente
I love my helicopter - Te teletransporta al helicóptero estés donde estés
Been there, done that - Llena el medidor de tareas cumplidas y terminamos el nivel
The map, please - Te da la ventana del mapa, cuando estamos a pie
Lights, Camera, Action! - Pasa una animación en las pantallas de los Drive-In de la ciudad

Bonus Tricks:
1) Para encontrar a Waldo, entra al hangar, buscá el bloque rojo, poné el puntero del mouse sobre él y esperá, al rato aparece ¡Waldo! ¿?
2) Una cosa muy divertida para hacer en las pantallas en que haya una base militar, es aterrizar en ella, meternos a pie en el hangar y llevarnos el Apache Gunship que se encuentra dentro, para hacer estragos en la ciudad. También es posible si poseemos el SimCity 2000 Urban Renewal Kit, incluido además en la colección SimCity 2000 o sino bajando una ciudad de Internet de cualquiera de los sitios oficiales y no oficiales de los cientos que existen en la web.
3) Si nos gusta jugar escuchando nuestras melodías favoritas, es posible hacerlo agregando filas en formato WAV en una carpeta que deberemos crear y llamar MUSIC y copiarla a la carpeta SOUND\RADIO\STATIONS donde este instalado SimCopter.



Die Hard Trilogy

Juego difícil este Die Hard Trilogy, donde podremos recrear las aventuras de Bruce Willis en un paquete que son 3 juegos en 1. Para poder introducir los trucos deberemos hacer una pausa en cualquier momento del juego y mantener pulsadas las teclas "R" y "2". Los trucos marcados con un asterisco (*) se introducen y finalizan el modo pausa si han sido introducidos correctamente.

(Las direcciones indican que son las teclas de cursor)

DIE HARD

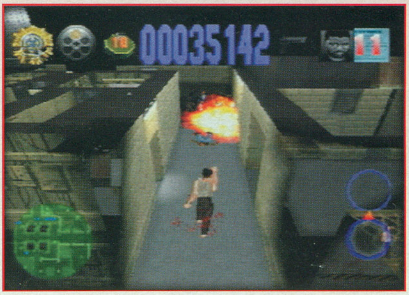
Derecha, Arriba, Abajo, E - Entra en Modo Dios.
Dcha, E, Abajo, O - Da 50 granadas y bombas de humo.
Dcha, Arriba, Abajo, Abajo, E, Dcha - Cambia las armas.
* Dcha, E, E, Abajo - Modo gordo.
* Dcha, Arriba, Abajo, Abajo, E, Dcha - Armas infinitas.

DIE HARDER

Dcha, Arriba, Abajo, E - Cambia las armas.
Dcha, Arriba, Abajo, E, E - Da 50 granadas y bombas de humo.
Dcha, E, Izda, O, A, Abajo, E - Da misiles y granadas.
* Abajo A, Dcha, E - Modo Dios.
* Izda, A, Dcha, Abajo - Puntería automática.
* Abajo, E, A, Abajo - Modo esqueleto.

DIE HARD WITH A VENGEANCE

Izda, O, Arriba, Abajo, E, Dcha - Vidas infinitas.
* E, O, X, O, E, L, X, D, L - Daños extra a los enemigos.



ESTRATEGICOS

Dark Reign

Es increíble la cantidad de pedidos que recibimos para que publiquemos los trucos de este sensacional juego de estrategia en tiempo real de Activision, sin lugar a dudas uno de los más difíciles entre los que existen en el género.

En el menú principal tipeamos: **SS ADN** y luego el código para el efecto que deseemos conseguir.

darkpower - Energía al máximo
darkinv - Invulnerabilidad
dark20000 - El valor del dinero es de 2000

Para adelantar cualquier misión que nos traiga problemas, deberemos dirigirnos al subdirectorio: **Dark Reign\Dark\Shell**, y ahí encontraremos una fila llamada **shellcgh.h**. Presionamos el botón derecho del mouse sobre esa fila, nos dirigimos a propiedades (o properties, para los que tengan el Windows 95/98 en inglés) y le quitamos la marca al cuadrado de **Sólo Lectura (Read Only)**. Luego hacemos doble click sobre la fila y veremos en ella una sección que se llama **menu mission buttons**, debajo veremos la línea: **#define BTN_MISSION_COEFFICIENT 150**. Cambiamos el valor **150** por 157 y ahora la línea debería leerse así: **#define BTN_MISSION_COEFFICIENT 157**.

Eso es todo, ahora deberemos correr el juego, y podrás seleccionar cualquier misión desde la pantalla encargada de esa tarea, presionando el nuevo botón de **CHEAT** que aparece en la esquina inferior izquierda.

Cuando estemos jugando con los **Freedom Guard** los tanques skirmish siempre parecen demasiado frágiles comparados con los **Plasma Tanks** de los contrarios, bueno editando la fila llamada **units.txt** que se encuentra ubicada en **darkreign\dark\deftxt**, podrás dotar a los Skirmish Tanks con las mismas características que los **Plasma Tanks**. Una vez que ubiques la fila y la cargues, buscá los parámetros del **Freedom Guard Tank**, buscá el contador de **Setstrength** y cambialo en un valor de **500**. Hay otro campo que cambiar, para que el precio y el tiempo de construcción sean diferentes, cambialo para que digan **50 1**. Esto te da, tanques más baratos y más poderosos por alrededor de 50 créditos, además se construirán mucho más rápido. Recordá que podés hacer lo mismo con las **Spyder Bikes** y los **Tank Hunters**.

En la fila llamada **build.txt** que se encuentra en el mismo directorio, podemos setear el costo y la energía de nuestras edificaciones de la misma manera.

Esto funcionará hasta la misión número 6. Esto se debe a que hay un directorio y una fila llamada **units.txt** para este escenario, que tendrás que editar de la misma manera que la anterior, para poder seguir jugando con estos trucos.

Existe un nivel secreto luego del número 12, que se llama Death Blow. Para activarlo deberemos ir a la pantalla de selección del nivel y clickear en el espiral. Para que funciones es necesario hacerlo una vez que hayamos completado la misión número 12.



Total Annihilation

Otra nueva tanda de trucos para este juego de estrategia en tiempo real con un engine 3D, que se llevó un Premio Xtreme en nuestro número 1.

Para introducirlos basta presionar la tecla **ENTER** mientras estemos jugando, excepto RADAR y LIGHT que sólo funcionan en modo multiplayer (cuando habilitemos el modo CHEATS ON) y en juegos multiplayer skirmish.

+CDSTOP - Los tracks de audio del CD dejan de sonar
+CLOCK - Muestra el reloj del juego
+CONTOUR # - Muestra un display en 3D en # deberemos poner un número entre 1 y 15
+CONTROL # - Para elegir la inteligencia artificial del modo skirmish (en # poner un número entre 0 y 3)
+DITHER - En vez de línea de visión entramos al modo Dithering
+KILL - Elimina a todas las unidades (incluyendo las nuestras)
+LIGHT 1000 - Estructuras más oscuras, si no ponemos un número serán completamente negras
+RADAR - Radar al 100%
+SHADOW - Intercambia el modo de las sombras cada vez que lo tipeamos
+SOUND3D - Cambia el modo de sonido a 3D
+SWITCHALT - Te permite cambiar de escuadrones con el teclado numérico



ESTRATEGICOS

Warcraft 2: Beyong the Dark Portal

Para ingresar los códigos, deberemos presionar **ENTER** mientras estemos jugando, tipearlos tal cual y presionar una vez más **ENTER** para activarlos.

* **IT IS A GOOD DAY TO DIE** - *Invencibles*
* **GLITTERING PRIZES** - *10,000 de oro, 5000 madera y 5000 de aceite*
* **VALDEZ** - *5000 unidades de aceite*
* **SPYCOB** - *5000 unidades de aceite*
* **HATCHET** - *Los peones sacan madera de dos hachazos*
* **MAKE IT SO** - *Se acelera la producción*
* **TITLE** - *Aumenta la velocidad de las unidades*
* **NOGLUES** - *Desactiva las trampas mágicas*
* **SHOWPATH** - *Te muestra el mapa completo*
* **ON SCREEN** - *Te muestra todo el mapa (sin la niebla)*
* **THERE CAN BE ONLY ONE** - *Final*
* **FASTEMO** - *El modo demo empieza más rápido*
* **UCLA** - *Muestra el mensaje "Go Bruins!" ¿?*
* **DAY** - *Muestra el mensaje "FIEF" ¿?*
* **NETPROF** - *Display laser*
* **TIGERLILY** - *Te habilita la posibilidad de elegir los niveles del modo campaña de los dos bandos*
* **HUMAN x o ORC x** *(x es un número entre 1 y 14) recordá que es necesario haber ingresado previamente el truco TIGERLILY para que funcione.*
* **DECK ME OUT** - *Toda la "tecnología" al máximo*
* **EVERY LITTLE THING SHE DOES** - *Los magos obtienen todos los hechizos*
* **HATCHET, AXE AND SAW** - *Incrementa la velocidad de recolección de la madera*
* **UNITE THE CLANS** - *Victoria instantánea*
* **YOU PITIFUL WORM** - *Perdemos automáticamente*



Semper Fi

Para los amantes de la estrategia en su estado más puro, nada mejor que un buen Wargame por turnos. En Semper Fi tenemos un claro exponente de este tipo de juego, el único problema es que posee una dificultad realmente endiablada. Aquí les presentamos un par de trucos estratégicos para vencer más fácilmente cada una de sus batallas.

• Tomen ventaja de las combinaciones de reglas de Semper Fi. No manden tanques directamente a una ciudad, o tendrán una cruel sorpresa cuando la infantería te ataque los mismos con un ataque cerrado. Haz un uso correcto de los recursos de artillería, tanto de los morteros de tierra como de los navales.

• Después de seleccionar una unidad. ¡Pará un momento! Estate seguro que la seleccionada es una unidad de comando o que activaste el botón de compañía. De otra manera, sólo podrás usar una sola unidad durante el turno en curso.

• Usá los helicópteros en forma agresiva. Si, podés perder algunos en consecuencia del fuego enemigo, pero los helicópteros son muy efectivos disparándoles a los blindados. Sin embargo, se les acaba la munición bastante rápido, así que será necesario seleccionar los objetivos en forma sabia, y tener como "target" principal, los pelotones enemigos que posean coraza.

AVENTURAS / RPG

Fallout

Aquí van algunas estrategias para superar de una manera más fácil los obstáculos que este juego nos presenta, así como algunos consejos prácticos para el desarrollo del mismo.

• Una buena forma de juntar experiencia es matando Deathclaws, ya que estos se regeneran y cada vez que los eliminamos nos dan 1000 puntos de la misma, pu-diendo llegar a juntar 48.000 puntos en un día de trabajo duro, siempre y cuando tu munición, stimpack y paciencia aguanten.

• Cuando nos encontremos en combate, es conveniente posicionarnos de una manera tal, que los enemigos con armas de alto rango estén propensos a lastimarse entre sí en los tiros que nos erran.

• Si iniciamos el combate estando en el modo "sneak" restringimos el numero de enemigos que se dan cuenta, permitiéndote deshacerte de ellos por tandas de uno o dos.

• Las armas pequeñas son buenas para el combate primario, pero es necesario tratar de conseguir lo más pronto posible, armas de energía, para poder sacar el máximo provecho de cada una de las mejores.

• Los disparos usando la opción de apuntar, son especialmente efectivos si el blanco son los ojos de nuestras víctimas.

• Un personaje con Disparo Rápido y un bonus en la medida de las municiones (esto requiere alta agilidad e inteligencia), puede usar los poderosos Rifles de Plasma con Turbo por un costo de únicamente dos puntos de acción.

• Si no podés hacer que Talus o Michael te ayuden a conseguir la Armadura de Poder, tendrás que robar la parte del armario de Rhombus. Recordá guardarla en un bolso antes que Rhombus te alcance.

SIMULADORES

Warbirds 2.01

Si te vas a destacar en el juego online Warbirds, deberás aprender a realizar todas las maniobras correctamente. Además del soporte para multiplayer a U$S 2 la hora o el modo gratuito todos contra todos, Warbirds, presenta un modo para practicar sin la necesidad de estar en línea. Si querés ver los resultados de tus maniobras, despega en este último modo y luego tipea los códigos en orden. Esto te permite ver si tus Split-S's son suaves o tus Barrel Rolls efectivos.

/ - para entrar al modo de comandos
***.smoke 50** - Enciende el modo "Airshow Smoke"*
***Alt-V** - Te cambia a una vista externa*



DEPORTES

Trophy Rivers

Aquí van algunos consejos para los principiantes en el tranquilo, pero dificultoso arte de la pesca, en este entretenido juego de Sierra.

El modo Single Lure/Fly Tournaments, nos conviene encararlo con una línea pesada. De esta forma capturar peces es más desafiante y te ayuda a que la línea no se corte tan fácilmente. Una línea cortada no sólo nos cuesta un anzuelo o una mosca, sino que nos deja fuera de competencia por el resto del día. También deberemos evitar pescar en aguas veloces que estén en contra de nuestro bote, o tu línea se volverá tan floja que no podrás enganchar nada. También, los lanzamientos cortos hacen que las pujas con los peces más grandes sean más cortas, minimizando las posibilidades de perder la línea.

Actua Soccer

Debido a la demanda de trucos para este juego bastante antiguo, aquí esta el único que conocemos sin la utilización de un programa para alterarlo.

Para utilizarlo es necesario correr el juego con el comando ***SOCCER-01142475549***, esto nos permitirá el uso de los equipos denominados ULTIMATE



FIFA: Rumbo a la Copa del Mundo y Copa del Mundo: Francia 98

Como es usual, EA Sports no entrega trucos para sus juegos para las versiones de PC, pero existe en Internet un sitio no oficial, muy interesante para los fanas de esta saga que en nuestro país son muchos. El sitio esta ubicado en ***www.fifagaming.com*** que es el lugar perfecto para navegar si te morís de ganas para bajarte nuevos equipos, indumentarias, o una amplia variedad de utilidades para editar desde los carteles de los estadios hasta los diseños de las camisetas de los equipos. También en el sitio se encuentra gran información sobre FIFA Soccer Manager.

· Como siempre te sugerimos que para utilizar patches o modificaciones para los juegos, tomés todas las medidas de precaución necesarias, como un buen antivirus instalado por las dudas y que al menos tengas los conocimientos mínimos como para no perder la instalación del juego e inclusive del disco rígido, si nos mandamos alguna "macana".





completá tu colección de XTREME PC

si te perdiste algún ejemplar, ahora podés conseguirlo en nuestra redacción



vení a buscarlos a Bolívar 187 - Piso 5 º D, en el horario de 11 a 18 hs.

El precio de cada número es el mismo que el de circulación en la calle



TODO LO QUE QUIERAS CONSEGUIR LO CONSEGUIS EN
CRAZY MACHINE
Computación
ARMAMOS EQUIPOS A LA MEDIDA DE TUS NECESIDADES
IPI
INTEGRADOR DE PROCESADOR
KITS DVD CREATIVE
PLACAS DE SONIDO TODAS LAS MARCAS
MICROSOFT SIDEWINDER PRO FORCE FEEDBACK
DIAMOND MONSTER 3D II DE 8 Y 12 MB
DESCENT FREESPACE
MORTAL KOMBAT 4
UNREAL
COMMANDOS
MOTORHEAD
LA MAS AMPLIA VARIEDAD EN SOFTWARE
ALEM 50 - LAPRIDA 245 - LOC. 63-64-64
GAL. NAZMI - LOMAS- TEL: 244-1433 / 292-2929

HARDWARE

RICHAR SOFT
[COMPUTER STORE]
e-mail: richarsoft@rocketmail.com

- EQUIPOS NUEVOS CON GARANTIA
- CAMBIOS DE MOTHER
- SERVICE
- CANJES
- CARTUCHOS DE TINTA PARA TODAS LAS IMPRESORAS

DVD
- HARDWARE, SOFTWARE Y GRAN VARIEDAD EN PELICULAS

- PLACAS DE VIDEO 3D



CREATIVE
DIAMOND
Stealth II $135
rendition
DIAMOND Monster 3DII

LIDERES EN INSUMOS PARA LA OFICINA Y EL HOGAR

AV. NAZCA 2741 - CAPITAL FEDERAL - TEL.: 503-3640 / TELFAX: 501-3241

EN PALERMO

CAMBIO DE MOTHERBOARD EN EL ACTO
DEJAMOS SU PC BIEN CONFIGURADA

- VARIEDAD EN INSUMOS
- SERVICIO TECNICO
- DISCOS RIGIDOS / CD-ROM
- VENTA DE INTERNET
- PLACAS DE VIDEO OPEN GL
- REPARACIONES A DOMICILIO SIN CARGO
- SCANNERS
- IMPRESORAS EPSON - HEWLETT PACKARD
- ENVIOS AL INTERIOR EN 24 HS.

ATENCION PERSONAL EXCLUSIVA Y PROFESIONAL

Los mejores equipos estan en Feedback

FEEDBACK COMPUTACION



NO TENEMOS SUCURSALES!
963-0088
Y LINEAS ROTATIVAS

J. A. Cabrera 3505
(1186) Cap. Fed.
E-Mail: fbkfef@overnet.com.ar

correo de lectores

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

SIGAN ASI QUE SON LO MAS

Idolatrada XTREME PC:

Me alegra la aparición de otra revista de juegos de PC luego de la partida de PC Juegos. La revista me parece muy completa y muy adictiva, pero lo más importante es que es una revista argentina. Les solicito que sigan así y que traten de bajar el precio.

Aquí van las preguntas: 1) ¿Podrían hacer un informe del Rising Lands y que incluya trucos del mismo? 2) Quisiera que pongan las claves del Warcraft II.

PD: Sigan así que son lo más.

Germán Alejandro Toia
Victoria - San Fernando

1) El informe es muy poco probable, pero los trucos no hay problema. 2) ¡Cómo no!

CARMAGEDDON

Queridos amigos de XTREME PC:

Los quiero felicitar por el gran éxito de su revista, me gusta mucho que haya una revista así en Argentina, tengo 15 años y vivo en Bahía Blanca. Tengo algunas dudas y pedidos, espero que me las puedan responder. 1) Quiero comprarme una computadora nueva y no tengo mucho dinero ¿Cuál es la PC con mejor relación calidad/precio (con aceleración 3D, tecnología MMX, lectora de CD y placa de sonido Soundblaster)? 2) Me gustaría saber cuales son los DVD de buena calidad y económicos? 3) Quisiera que me pasen las claves de Men in Black, Theme Hospital, Need for Speed II SE, Sim Copter, Dungeon Keeper y las de Carmageddon. La versión que tengo del Carmageddon es diferente, tiene más pistas y tengo que atropellar zombies en lugar de humanos. 4) Me gustaría que saquen un informe de cascos virtuales. 5) Y quiero saber si me pueden mandar las cuatro primeras revistas.

Gracias por su buena onda y sigan así.

PD: Aguante M21, Much Music y MTV, los mejores canales de música.

Darían A. Ortiz
Bahía Blanca

1) Es una pregunta un tanto complicada... pero podría ser una Pentium 233 MMX con 32 MB, lectora 24x, una placa SVGA y una 3Dfx (o una Voodoo Rush, que son las dos cosas en una sola placa) más una Soundblaster 64 Value. 2) Mirá, el DVD de Creative Encore está en precio, y tiene muy buena calidad. 3) Algunas están en nuestro site y otras en las revistas. Para convertir la versión que vos tenés del Carmageddon a la que pisa inocentes peatones, hay un patch en www.carmageddon.com 4) Quedó anotado el pedido. 5) Para envíos al interior, comunicate con la Editorial, que te van a dar información de como recibir números atrasados.

FANATICO DE STAR WARS

¡ Hola XTREME PC !

Me llamo Juan Pedro Salvo y les mando este E-MAIL desde Uruguay.

Los felicito, nunca compré todos los números que pude de una revista, hasta ahora. Ustedes son de lo mejor, desde que leí el artículo del Jedi Knight en la primer revista lo primero que hice fue ver las tres películas de STAR WARS, después salí corriendo a comprar el juego, ya lo terminé y era tan excelente como decían.

Mi problema con sus revistas es que a Uruguay llegan atrasadas, recién pude comprar la N° 3, pero vale la pena esperar, XTREME PC es la mejor revista que trata de juegos de compu, me encantan los resúmenes que hacen al final de cada review, y la famosa pregunta de ¿por qué el promedio?, hasta mi padre lee la revista, y él la compra.

Unas preguntitas: 1) Me fijé por todas partes en el manual del Jedi Knight pero no encontré la manera de hablar con los demás ciudadanos, sólo dice que presione la tecla "T" , pero me pide que escriba algo, ¿Qué tengo que hacer? 2) ¿Por qué alguien haría un juego tan malo como el Excalibur? 3) ¿Qué es Maw, del Jedi Knight? 4) ¿Sáben algo más sobre el nuevo juego de estrategia de STAR WARS, como cuando va a salir, o algo interesante?

Chau, y que sigan siendo los mejores.

P.D: Publiquen los Emails de todos los que los mandan, así nos podemos comunicar.

Juan Pedro Salvo
cseade@montevideo.com.uy

1) Me parece que "T" es para hablar con otros jugadores en modo Multiplayer. Los ciudadanos en el JK están más que nada para modificar tu conducta, y según el trato que tengas con ellos (matarlos o no) ser un jedi oscuro o de la luz. 2) Todos los juegos generalmente son proyectos interesantes, pero en algún momento equivocan el rumbo, como pasó con el Excalibur y tantos otros. 3) Maw es un Jedi que fue cortado a la mitad por Rahn, y lo que queda de el es una levitante y musculosa encarnación de la rabia (obviamente pertenece al lado oscuro de la fuerza). 4) Hay un preview en el número 8.

PIRATERIA

Queridos amigos de Xtreme PC:

Les envío este mail para decirles que su revista es una porquería. Es completamente ilegible. Está mal diagramada. Todos los previews están atrasados. No tienen ni la más remota idea de lo que están haciendo, y encima de todo, su página web es una porquería...

Se lo creyeron ¿eh? Bueno, en realidad es todo lo contrario, pero cansado de leer alabanzas todos los meses, quería leer algo original (aunque no fuera cierto). Los sigo desde el número 1 y todavía no me defraudaron. Excepto por algún que otro comentario contra la piratería. Lamentablemente a todos los argentinos nos gustaría tener los juegos originales, pero: ¡Wake the fuck up! ¿Sus lectores se están peleando por si le ponemos un CD a la revista o nó y Uds. pretenden que compremos juegos originales? Discúlpenme pero me parece un disparate. Además, soy de la idea que si una empresa de software quiere que compremos originales, debe hacer que el original se distinga enormemente de la copia. Si esto no fuera así, se imaginan que un cuadro de Picasso costaría los mismo que una fotografía del mismo. No veo a la copia como algo ilegal, sino todo lo contrario. Es la forma que tenemos los consumidores de exigir productos de calidad. Quieren que compremos originales, pues bien, que valga la pena.

Sé que dar una opinión auténtica de su lado es muy difícil, dado que seguramente contarán con el apoyo de muchas empresas de soft y no lo querrán perder. Ojo, que lo digo en serio y no con dobles sentidos. Pero sinceremosnos por un momento: ¿Quién no tiene por algún rinconcito un CD trucho?

Ahora bien, con respecto a la pregunta del momento: ¿Valió la pena esperar al UNREAL? debo decir: SI, VALIO LA PENA. Para darse cuenta que un juego no son solamente texturas. El juego lo jugué y por poco vomito. Gráficamente es lo más espectacular que vi en mi vida. Pero... es el juego menos jugable y más aburrido de la historia. Señores: no queremos maravillas tecnológicas. Queremos juegos divertidos. Y esto es tan así que no lo voy a comparar con el QUAKE 2. Los voy a comparar a los dos con el QUAKE. El último juego que jugándolo con la luz apagada me aceleraba el pulso y me hacía sentir adentro. Hagamos una prueba: Comparemos al Quake con el Unreal (Si, al Quake 1 no al Quake 2): De un lado tenemos un juego que corría perfectamente en una 486 con 16 MB de RAM y una piojosa Trident 9440. Del otro lado tenemos una absoluta tortuga tecnológica (eso sí, de lo más colorida). Tengo una 233 MMX con 64 MB Ram y Monster 2. ¿A que no saben a cuantos FPS funciona? Pero esto no es lo peor de todo. Lo peor es que el juego es completa y absolutamente aburrido. Los terribles y muy bien logrados monstruos no dejan de hacerme

pensar en el programador que los diseñó, y para colmo de males, aparece uno por nivel y se encarga de gastarse todo mi armamento. Más que Quake Killer, lo llamaría Illusion Killer. Si las empresas siguen pensando que todo lo que tienen que hacer es aumentar la paleta de colores, aumentar los requerimientos de hardware y sacarnos dinero, me voy a exiliar en una isla del Tigre con mi querida Eulogia (mi PC) y una copia (ésta sí original) del GL-QUAKE. Al que opina lo mismo que yo, o distinto, o al que no tenga nada mejor que hacer, lo invito a que me lo diga (si quiere).

EL PARDO
pardus@geocities.com

Obviamente el Unreal tiene mayores requerimientos de hardware que el Quake, pero no hay duda que el engine es superior en muchos aspectos. Prueba de esto es que el Duke Nukem Forever ha migrado hacia este engine, alejándose de las huestes de id Software. Su editor es mucho más amigable y fácil de usar, y con él se puede hacer lo mismo que los programadores originales hicieron con el Unreal. Por otro lado no me parece mal que los monstruos presenten desafíos como el que vos mencionás, ya que esto nunca había ocurrido en un juego de estas características, y el cambio es bueno. La tendencia es hacer los enemigos más inteligentes y difíciles de matar, es por eso que tal vez se te acabe toda la munición.

SALUDOS DESDE CHILE

Hola queridos amigos de XTREME PC!!!

Les escribo desde Chile para felicitarles!!!

En primer lugar aca llegan a Chile con aproximadamente 3 meses de retraso, pero eso es nada comparado con las revistas "gallegas" que llegan hasta con 1 AÑO de atraso...

El diseño y la diagramación de su revista les hace ser líderes acá en Chile... Además que siempre traen las últimas novedades tanto en software como en hardware... Bueno quiero que sepan que acá en Chile su revista se agota fácilmente cuando llega a los kioskos... no cambien nunca!!!!!!

Gracias de nuevo y aprovecho de mandarles un saludo afectuoso del pueblo chileno que los aprecia y estima...

También me gustaría saber lo siguiente: 1) Poseen algún truco para el Copa del Mundo Francia 98 en español? (recuerden que el último número que llegó acá es el 5 de Marzo del 98) 2) Saben de direcciones de buenas tiendas de software en Argentina, específicamente en Buenos Aires? (espero viajar pronto para allá)

Espero su respuesta ansioso!!!!
Saludos desde Chile

PD: Me gustaría contactarme con amigos de Argentina para intercambiar datos sobre juegos o utilidades de música!

Eduardo Silva
furia_roja@hotmail.com

Gracias por tus palabras, Eduardo. Es maravilloso ver que nuestra revista de a poco se va haciendo conocida en toda Latinoamérica.

1) Los trucos del FIFA 98 los podés encontrar en nuestro site (www.xtremepc.com.ar). 2) Las tiendas más conocidas de software son las que podés encontrar en los anuncios de la revista, (esa!).

GRACIAS...TOTALES!!!

¡Nada más quedaaa! (en tono musical) Por pedirles, en serio nada (bah, solamente una videocasetera, pero no creo que sea indicado) porque la revista está perfectamente diseñada, la cantidad de páginas y el precio son justos y...¡Un juego de regalo! No, no lo puedo creer. Yo pensaba que lo del ránking era medio trucho, pero en el segundo sorteo ganar es xtremo. Ahora quiero ver que juego me dan y va a ir alguien de mi familia a la redacción porque yo estoy muy ocupado (la escuela).

Lo otro que quería comentar es algo sobre una carta que mandó Enzo Pretti (N°8). En ella me dijo que soy un desubicado e inadaptado a la era por criticar a Marcelo (Cap. Fed.). La verdad que me parece bien lo que decís sobre mí, pero te pasaste un poquito. Primero y principal: Yo tomé como importante de la carta de Diego Sánchez el mensaje (déjense de joder) y listo, lo demás estuvo mal; segundo y secundario (je): Disculpame vos y Marcelo, pero cuado dije "locura" me referí al tiempo de su carta (N°2, cuando recién nace la revista); y por último quisiera decir que estás equivocado en que yo no pedí que el CD sea opcional (lo pedí en una carta que no fue publicada, la que participó en el ránking) igual, no es tu culpa, no lo leíste. Lo que más quiero es que éste tema se termine bien y que no sea como otros que se pelean por la opinión por un juego (qué boludos, ¿no?) Chau!

PD: Un saludo a Gustavo Susskind (N°8) que me cagué de risa con su carta.

Ariel Gentile
Morón - Buenos Aires

XTREME QUIZ

Estimados ídolos de XTREME PC:

Hello! Me llamo Nicolás, tengo 14 años y como en el número 4 de esta revista dijeron que nosotros, los lectores, dejemos de felicitarlos para ahorrar espacio; yo cumplo, porque todos saben cómo es la revista (¡re cool!).

XTREME QUIZ: 1) Yo tengo una Pentium 133 MHz con 8 MB de RAM (pronto serán 32 EDO RAM), Soundblaster 8x, monitor color XGA, pero no sé que placa de video tengo. Mis juegos son DOOM 1 y 2, Duke Nukem 3D, etc., pero el juego Aladdin es muy lento (parece cámara lenta). El técnico de la computadora me dijo que era así porque la placa de video era muy lenta a) ¿Qué placa de video, por debajo de $200 me recomiendan que compre para correr los juegos correctamente, que sea de buena calidad? b) ¿Porqué el Aladdin anda mal y mis otros juegos no? c) ¿La inserción de una placa 3D ayudaría mucho para la mejoría de velocidad? d) En tal caso, ¿Cuál me recomiendan que compre, sin importar el precio? 2) El joystick Microsoft Sidewinder 3D Pro Force Feedback es un joystick realmente bueno, pero es algo caro para mi presupuesto, ¿Qué joystick por debajo de $150 me sugieren que compre para jugar juegos como el Need for Speed Special Edition? 3) ¿Qué módem me sugieren que compre? ¿Interno o Externo? 4) a) ¿Puedo correr juegos como el Sim City 3000, Quake 1 y 2, Tomb Raider 1 y 2 en mi computadora? b) Si no puedo, ¿Qué necesito para correr estos juegos sin problemas? 5) a) ¿Qué indica el pequeño vidrio que se encuentra en el gabinete? b) ¿Porqué cuando apretamos TURBO los números suben?

PD: La sección HARDWARE es una masa.
PD2: Aguante Xtreme y Newell's.

Nicolás Dell'Arciprete
Rosario - Santa Fé

1) Una buena placa de video por debajo de los $200 puede ser la Hulk que es 2D y 3D. 2) Yo te recomiendo el lugar de un Joystick, un volante, puede ser el Grand Prix 1 o el Formula T1. 3) Externo. 4) Te van a correr un poco lento, necesitarías como mínimo una Pentium 166 con una placa 3D como ser la Hulk o la Monster 3D. 5) En realidad no sirve para nada, ni marca nada, ya que en las Pentium el turbo no funciona.

MONSTER II

Hola XTREME PC, soy Emanuel de La Plata, tengo 17 años y una PC Pentium 200 con 32 MB, HD 4.3 y una futura Monster II. Yo, como todos los que escriben, soy fanático de "la" revista argentina (ustedes, por supuesto), y los sigo desde la número 1 (y espero ansioso el CD, ya que no dispongo de módem para visitar su página de internet).

Bueno, cambiando de tema, les tiro mis dudas: 1) La PC que tengo, se la podría bancar con los juegos que están por salir, por lo menos a 25 FPS (lógicamente contando la Monster II). Si no es así, ¿Cuál es la forma más económica de solucionar el problema? 2) He oído del Pentium Celerion ¿Cómo es respecto del Pentium MMX y al Pentium II? 3) La Ensoniq Audio PCI: ¿Cuándo y cuanto saldrá en nuestro país? ¿Es mejor que la Sound Blaster AWE64? ¿Tiene puerto para joystick (ya que en el informe no lo incluyen)?. 4) ¿La Monster II 12 MB, es mejor que la Creative de 12 MB (sin contar el paquete de software, es decir, sólo la placa y los drivers)?

Ok, perdonen por la cantidad de dudas, pero es que de sus respuestas dependen mis futuras compras. Bye, y hasta la próxima carta.

PD: Un saludo a los especímenes de Monte: Franco, Joel, Andrés y Jorge.

Bueno, ahora sí me despido... ¡Sigan así que XTREME PC se la banca!

Emanuel Testa
La Plata

1) Creo que sí, depende a veces del juego, y a veces de la memoria. En casos como el Unreal, tener 64 MB o más va a tener ventaja. 2) Es más lento que el Pentium II, ya que no tiene caché. En próximos números vas a poder ver un informe sobre este nuevo chip. 3) No es mejor, es más económica, y sí, tiene puerto para joystick. 4) No, son prácticamente iguales.

PIRATERIA II

Hola:

Esta es la primera vez que escribo, me llamo Raúl Rosciano y compro la revista desde el número 1, tengo 14 años, y no pasa un día en el que no juegue con la computadora o con mi flamante y última adquisición: La Playstation. La verdad hay que admitir que son la mejor revista del universo, acá en Argentina no hay una buena excepto aquella que se llama XTREME PC, y antes que saliera tenía que recurrir a las GALLEGAS que encima de no entenderle un "coño" te viene 7 años atrasada.

Tengo una Pentium 166 MMX 16 MB de RAM, CD-ROM 2x, Monitor SVGA, etc. Lo suficiente para correr el Quake 2 en la peor resolución y esperando 2 horas para cargar un nivel.

Mis preguntas son las siguientes: 1) Soy un fan de Dragon Ball Z y quisiera que me dijeran si hay algún juego para PC de esta serie, Dragon Ball o Dragon Ball GT, y si existe alguna web con información sobre el tema. 2) Uds. que saben del tema, qué me recomiendan comprarme primero, un rígido, ya que el mío es de 200 MB y aún no sé cómo sobrevivo con esto, un CD-ROM de 100x o la Diamond Monster 3D. 3) Me podría correr bien el SIN en mi compu suponiendo que tenga espacio en el rígido. Y la última. 4) Tengo un problema con el Win95, no me imprime bien al principio, me pone una A y las palabras o lo que sea se imprime cortado, pero lo raro es que la impresora funciona bien en DOS y WIN 3.1. Yo no tengo el driver pero uso las compatibles que me dice el manual. Mi impresora es una EPSON LX300. ¿Me podrían resolver este problema?

Quisiera felicitarlos por la revista, es lo más, lástima que me dura muy poco tiempo, sobre el CD no le hagan caso a los que lo piden porque la revista está bien así, y si lo agregan tendría que costar más cara.

Ah! Casi me olvido de decirles, una cosa sobre la PIRATERIA. No se puede creer lo que pasa en este país, uno va a un parque y se encuentra que están vendiendo CD's pero truchos, algunos sin láminas, y para colmo la gente los compra sin saber si tienen un virus o si le anda o no, para mí debe ser en uno de los pocos países que pasa esto, es increíble, pero esto va a seguir pasando ya que la gente hoy en día no puede comprarse un juego de $60 o más. He llegado a ver de $120 en supermercados conocidísimos, me parece que si bajaran los precios y los juegos con caja y toda la porquería costasen alrededor de $25 no se piratearía más y tendrían mejores ventas.

Bueno, los saludo y que la fuerza los acompañe.

Raúl Rosciano
Capital Federal

1) No hay ningún juego para PC, ni hay nada anunciado para los próximos meses. Es una lástima, porque alguien debería ponerse las pilas y hacer alguna conversión de uno de los juegos que están disponibles para la Playstation. 2) ¡Qué pregunta difícil de contestar! Bueno, me parece que lo principal es un rígido, y después la Monster 3D, para la respuesta a la pregunta 3 (Tal vez 16 MB más no te vendrían mal) 4) El problema son los drivers. Si no aparecen en la lista de Windows, deberías fijarte en el site de Epson si tienen drivers actualizados para tu impresora.

ENVIOS AL INTERIOR

Hola XTREME PC:

Me llamo Cristian, tengo 11 años, y desde hace poco sigo los números de la revista, que están muy buenos. Es mi deseo completar la colección, ya que me perdí varios números. Los que me faltan son: 1,2,3,4,5 y 6. Lamentablemente no soy de la ciudad de Buenos Aires, es por eso que les pediría recibirlos contra reembolso.

Desde ya mil agradecimientos, esperando tener buenas noticias, porque sus números están inigualables.

¡Muchas gracias!

Cristian Juarez
Rosario

Cristian: Si querés que te mandemos los números atrasados, comunicate con la Editorial al 331-3207. El horario es de 11 a 20 hs, y así coordinamos el envío de los ejemplares que buscás.

JUEGOS DE ROL

Saludos, amigos de XTREME PC, y ¡felicitaciones por la publicación!

Quisiera saber: Qué videojuegos de Rol, en castellano, se pueden conseguir en este momento en Buenos Aires, y qué aventuras gráficas con "puzzles" de resolución más o menos sencilla, y en castellano, se pueden conseguir.

Una cosa más: Tengo el MDK, y habiendo completado bien el Nivel 5, el programa no me pasa al nivel 6, que es el último del juego. ¿Qué puede ser?

Espero su respuesta, y desde ya, muchas gracias les da este lector.

Claudio Iglesias
Capital Federal

Juegos de Rol: El Shadows over Riva (La Sombra sobre Riva), el Fallout y el Lands of Lore 2. De aventuras gráficas, cualquiera de Lucas (Monkey Island, por ejemplo), la saga Broken Sword y el Hollywood Monsters, por nombrarte alguno. En el caso del MDK, si el juego original en CD, fijate que no tenga un problema en el compact, y si es así reclamá en el comercio donde lo compraste.

QUAKE 2

Hola Anti-PC Jueguistas:

Soy Juan Manuel y estoy con Santulli, un amigo mío, esta es mi segunda carta y les quería decir una cosa a todos los que quieren que se incluya un CD en la revista: 1) ¿Se acuerdan como empezó PC Juegos? 2) Piensen un poco, si se incluye un CD el precio tiene que aumentar si o si y hay personas que apenas llegan a pagar $4.90 por mes.

Cambiando de tema, ayer me compré el Quake 2, no me pareció tan espectacular como para tener la publicidad que tuvo, con esto no quiero decir que todos tengan la misma opinión, pero no me pareció mejor que el Shadow Warrior, si en sus gráficos pero su historia no es tan espectacular y como ustedes dicen, los gráficos no sirven de nada si no están acompañados por una buena historia.

No les voy a decir que su revista es espectacular ya que ustedes tienen las bolas llenas de que se lo digan y no voy a ser uno de esos pendejos que lo hacen.

En las reviews por favor incluyan el precio de los juegos, ya que cuando uno los va a comprar se puede llevar una desagradable sorpresa.

Estoy de acuerdo con la puntuación que les dió el genio de Fernando Riganti, y también lo quiero apoyar y decirle que si el quioskero me hubiera dado una PC Juegos yo también le hubiera quemado el quiosko.

Les hago una de mis tantas cuestiones: ¿El SIN funcará bien en una Pentium 166 con 30 de RAM y sin placa 3D?

Me despido hasta mi próxima carta.

Aguante River, Xtreme PC y Sacachispas.

Juan Manuel
Capital Federal

No creo, ya que los requerimientos del Sin seguramente van a ser superiores que los del Quake 2, y este último ya no andaba muy bien que digamos en una máquina como la tuya sin una placa 3Dfx.

HELP! I NEED SOMEBODY

Hola señores de XTREME PC:

Me llamo Mario, tengo 19 años, vivo en un pequeño pueblo de la provincia de Buenos Aires llamado EL SOCORRO (está a 30 kilómetros de Pergamino) y todavía me estoy preguntando cómo me animé a escribirles estas líneas, ya que es la primera vez que le escribo a revista alguna. Les cuento que estoy estudiando Ingeniería en Sistemas de Información (estoy en 2do año) en Rosario, por lo que durante la semana estoy allí en un departamento alquilado junto con mi mejor amigo Sebastián y los fines de semana me vuelvo a mi pueblo (lo que me tiene bastante "podrido").

Me considero un loco fanático por los juegos ya que los vengo jugando desde siempre. Tengo 3 máquinas guardadas en el placard y aunque mi vieja me las quiere tirar a la basura las guardo como al mejor de los tesoros. En marzo de este año me compraron lo que me parecía algo inalcanzable: una Pentium 233 MMX, con 32 MB de RAM, un rígido de 2.1 GB y un kit Multimedia Soundblaster. Es el día de hoy que todavía me estoy arrepintiendo de no haber comprado una placa 3D.

Generalmente trato de comprar los nuevos juegos que salen al mercado (cuando mis viejos me proveen la guita), especialmente los de fútbol, fórmula 1 y básquetball de la NBA. Mi última adquisición es el Copa del Mundo Francia '98, que está buenísimo y se lo recomiendo a cualquiera que le gusten los juegos de fútbol.

Pero como el motivo de esta carta no es contarles mi vida, paso a lo que realmente me interesa: Los quiero felicitar por la excelente revista que hacen y gracias por haberme hecho dejar, desde que ustedes salieron a la venta, esas malditas revistas gallegas y estadounidenses que llegaban con 2 o 3 meses de retraso. Como mi viejo es el "canilita" del pueblo, tengo todos los meses la revista en mi casa.

Me gustaría mucho si ustedes me pudiesen decir

si emuladores como M.A.M.E. se venden en casas de software o se bajan de internet. En este último caso por favor díganme la dirección, ya que tengo unas ganas bárbaras de recordar esas interminables tardes en las salas de arcades allá por mediados de los años '80 en Pergamino, con mi abuelo aguantándome varias horas en los asientos de dicha sala.

Sin más me despido atentamente. Sigan siempre así y tendrán el éxito asegurado, y si algún día pasan por mi pueblo, no duden en venir a mi casa que les prometo un buen asado con un buen tinto.

Mario Esteban Mateo
El Socorro - Pcia. de Buenos Aires

El MAME se consigue solamente en internet, y la dirección donde podés encontrar todas las versiones del mismo es www.davesclassics.com.

¡POR FIN OTRA CHICA QUE SE ANIMA!

¡Qué tal, amigos de XTREME PC!:

¿Cómo andan? Les cuento que me llamo Evangelina (Eva para los amigos como ustedes) y tengo 20 años. Compro la revista desde el Nº5, y de pura casualidad, ya que estaba buscando desesperadamente alguna alma caritativa que me diera una ayudita, por el amor de Dios, en el Monkey 3. Preguntando, preguntando llegué a una casa de computación, y el chico que atendía no me ayudó nada, pero viendo mi rostro desesperanzado me dijo: "Hay una revista, XTREME PC se lláma, justo están sacando la solución". Fuí corriendo a mi quiosko amigo y la compré. No sólo devoré la solución sino todo lo demás en cuestión de minutos. Y pensar que pasó por mi cabeza comprar una de esas cosas españolas que dicen llamarse revistas. justo Dios y Santa PC me iluminaron y me indicaron el camino hacia la luz. Hasta lo ví a Victor Sueyro diciéndome: "Vé hija, vé hasta XTREME PC." Y yo fui, y no puedo dejar de comprarla.

Bueno, no quiero que se pongan colorados con tanto elogio, por eso les quería hacer unas preguntas: 1) Estoy jugando al Day of the Tentacle hace un montón de tiempo, y maldita sea, no puedo hacer que el Dr. Fred se vaya de la perrera para que se escape, el guardia tentáculo lo persiga y Laverne pueda entrar al laboratorio.

Quería decirles que soy ultra súper fanática de las aventuras gráficas, siendo éste el único tipo de juego que me gusta jugar, sigan publicando soluciones, previews, etc., que me encantan.

Una cosita más, hace meses que me quiero comprar el Blade Runner, pero tengo una P133 con 24 MB y una tarjeta de video de 1 MB, ¿Puedo correrlo? ¿O mejor actualizo la máquina?.

Eso es todo, no quiero molestarlos más. Por favor, me encantaría que publicaran mi carta, aunque tengan que cortarle un poco (si es entera mejor), porque las chicas también admiramos a XTREME PC.

Un beso grande a todos ustedes, a los chicos que mandan sus cartas, a todos.

Un beso grande.

Evangelina Fiorucci
Onelli 1865 (1463) - Beccar - Buenos Aires

Las lectoras de XTREME PC pueden saber a partir de ahora que ni tienen que mencionar la publicación de la carta en el correo de lectores, ya que por su rareza (ésta es la segunda) son publicadas automáticamente. ¡Bienvenida Evangelina! 1) Para echar al guardía tenés que ganar el concurso de mascotas, que como premio te da una invitación a una cena. 2) El requerimiento del Blade Runner es una Pentium 90, 16 MB de RAM y oh! una placa de video de 2 MB, así que me parece que tal vez tengas problemas con el video.

SUBSCRIPCIONES

Sres. XTREME PC:

Tengo 37 años y en el año '86 tuve la suerte de poder comprarme mi primera computadora (una MSX), y desde entonces se ha transformado en parte mi vida, inclusive actualmente es mi medio de vida, y aunque ya estoy bastante crecidito para leer revistas de juegos, estas me interesan, porque a pesar de que la PC para mí es una herramienta de trabajo, de vez en cuando necesito " cambiar", salir un poco de lo que es la programación, etc., y la verdad algunos juegos son espectaculares.

Les escribo para felicitarlos, ya que en el transcurso del estos años he comprado infinidad de revistas, tanto de juegos como técnicas y hoy (04/07) de casualidad curioseando en un kiosko veo el número 8 y me animé a comprarla, fue una sorpresa, debo felicitarlos por la calidad de la misma, me parecen excelentes los comentarios de los juegos, la información suplementaria como la fecha de salida del juego, su dirección en internet para bajar la demo, es algo que no he visto en ninguna otra, como también el apartado de hardware con el precio del producto y el lugar de venta, realmente muy acertado, en muchas revistas salen comentarios de este tipo, pero en ninguna he visto estos datos.

El apartado "Emuladores" me parece muy bueno, y me gustaría saber donde puedo conseguir el M.A.M.E. La sección "Soluciones" es la más extensa y variada que ví en mucho tiempo, ojalá no decaiga y de paso denme una ayuda para el Tomb Raider II, ya que lo del salto adelante - atrás - las tres vueltas y el salto no funciona.

Quisiera apoyar algunas ideas ya vertidas por otros usuarios y otras nuevas que beneficiarían a muchos usuarios del interior, en los cuales me incluyo: 1) CD-ROM con algunas demos de los programas que salen en la revista, ya que comunicarme con algún proveedor de internet significa llamar a larga distancia (en mi caso), con el consiguiente gasto. Por otro lado las demos no son nada chiquitas. He leído en este número que algunos lectores están de acuerdo en que es mejor pagar un poco más por ella y tener demos de juegos actuales o por salir, a aquellas revistas españolas con demos que salieron 6 meses atrás. 2) La posibilidad de poder susbribirse, ya que a veces la revista se agota y dificilmente el kioskero se esfuerza por conseguir el número atrasado. Sería una gran cosa para los usuarios del interior ya que se asegurarían su número aunque aumentara un tanto el precio. Tal vez algunos lectores disientan conmigo, pero en mi caso por ejemplo, la ciudad más cercana (Tunuyán) está a 30 km, por lo cual no puedo ir todos los días, y si no consigo el número correspondiente tengo que esperar a tener algo que hacer en (Mendoza Capital) 100 km o encargarle a alguien que tenga que ir, que me la compre y aún así no es seguro que la consiga.

Desde ya muchas gracias y sigan así

Eduardo Real
Campo los Andes - Mendoza

El tema de la subscripción es un tanto complicado, ya que no depende de nosotros la posibilidad de hacerlo, sino del sistema de distribución de los quioskos, que no está muy de acuerdo con este asunto. Así que lamentablemente por el momento (parece que de a poco la gente lo va pidiendo y los quioskeros van a ir acostumbrándose) no hay otra forma de conseguir XTREME PC que no sea por medio de los quisokos.

TRUCOS PARA EL VIRTUAL POOL 2

Señores XTREME PC:

Hola amigos, les escribo para saludarlos, felicitarlos por la revista (me gusta mucho) y para hacerles algunas preguntas: 1) Está disponible para PC el juego X-Men vs. Street Fighter, en caso afirmativo, ¿Dónde lo puedo comprar? 2) ¿Me podrían dar algunos trucos del Virtual Fighter sobre todo lo de sacar el personaje secreto? 3) Tengo un volante de carreras Mad Catz que no funciona con el Need for Speed 2 SE. ¿Podrían explicarme cómo hacerlo funcionar? El volante no tiene diskette y no me aparece en la lista de Windows 95. 4) ¿Me podrían dar algún truco para el Virtual Pool 2?

Bueno, eso es todo, muchas gracias. Espero respuesta en los próximos números.

Aguante XTREME PC y River!

Marcos Barletta

1) Para sacar a Dural: En la selección de personaje, hacé ABAJO, ARRIBA, DERECHA y después DEL + LEFT 2. 2) Los drivers para el Windows 95 del volante están en www.madcatz.com 3) ¿Trucos para el Virtual Pool 2? No, lamentablemente no hay, pero estaría bueno, aunque no me los imagino... :)

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Bolívar 187 - Piso 5°D (1066) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar
Las cartas que no aparezcan aquí por cuestiones de espacio serán contestadas por E-MAIL

próximo número

PARA QUE VAYAS SABIENDO QUE ES LO QUE SE VIENE

Agosto, hemos entrado en la ultima mitad del año y se aproximan los meses en que más lanzamientos se producen en el mercado de los juegos para PC. Luego de un mes repleto de fatalities y de un intenso entrenamiento a manos de los comandos, nos espera un mes a full con Need for Speed III: Hot Pursuit, uno de los títulos más esperados por nuestros lectores y Sin, un juego que fue nota de tapa en el número 8 y cuya demo jugable debería estar disponible en nuestro site de Internet ubicado en www.xtremepc.com.ar en el momento en que están leyendo estas líneas. Y como siempre los mejores reviews de las últimas novedades que el mercado tiene para ofrecerles. Nos vemos en el mes de Septiembre, en donde como siempre, les tendremos la última información sobre lo que acontece en este vertiginoso mercado del software de entretenimiento.

Previews

- Heroes of Might & Magic III
- Max Payne
- Heretic II
- Rayman 2
- Prince of Persia 3D
- Star Wars: Rogue Squadron
- Y todas las novedades...



Max Payne

Reviews

- Sentinel Returns
- SWAT 2
- Game, Net & Match
- MechCommander
- Heart od Darkness
- Final Fantasy VII
- X-Wing Collector Series
- Y los últimos lanzamientos...



MechCommander

Además...

- Hardware: Los últimos accesorios analizados por nuestros especialistas.
- News
- Correo de Lectores
- Secciones: Emuladores, La zona 3D y Lo que viene
- Soluciones: Todos los trucos y estrategias para tus juegos favoritos.

NUMERO ONCE EN LOS KIOSCOS EL 2 DE SEPTIEMBRE NO TE LA PIERDAS!

ELECTRONIC ARTS

NEED FOR SPEED III HOT PURSUIT

Estuvimos en E3 con Peter Royea, el productor de Need for Speed III: Hot Pursuit y te preparamos una entrevista exclusiva con el, donde te cuenta paso a paso y detalle a detalle el proceso creativo de este alucinante juego de coches, que mejora todos los aspectos de la entrega anterior.
Con efectos especiales de clima, nuevos autos (de una calidad gráfica que te dejará boquiabierto), y un engine completamente renovado. Si sos un amante de los "fierros" no te podés perder bajo ningún concepto este informe especial.







WINS: 01
LIU KANG
WINS: 00
FUJIN
WINS: 01
SUB-ZERO
PUSH START
LIU KANG
WINS: 05
SCORPION
PUSH STAR
GORO WINS
MORTAL 4 KOMBAT
Escucha el llamado de la Oscuridad.
MIDWAY
Distribuye:
EDUSOFT
EL MEJOR SOFTWARE PARA TU PC
San Luis 3065 (1186) Cap. Fed.
Tel/Fax: 962-7263 (lineas rotativas)
www.edusoft.com.ar
Distributed by GT Interactive Software
Mortal Kombat™4 © 1997 Midway Games Inc. Todos los derechos. MIDWAY, MORTAL KOMBAT, el DRAGON DESIGN y todos sus personajes son marcas registradas de Midway Games Inc. Usado bajo permiso. Convertido por Eurocom Developments Ltd. Distribuido por GT Interactive Software Corp. bajo licencia de Midway Home Entertainment Inc. Windows es marca registrada de Microsoft Corporation. GT y su logo son marcas registradas de GT Interactive Software Corp. Edusoft SA es distribuidor exclusivo en la Argentina. Industria Argentina. Todos los derechos reservados.

CD MARKET
satisfacción para impacientes

¡ ATENCION !
SÁBADO 8 DE AGOSTO ABIERTO MEDIO DÍA



MORTAL KOMBAT 4 | SANITARIUM | ARMY MEN | THE OPERATIONAL ART OF WAR | TRIBAL RAGE (ESTRATEGIA)



FINAL FANTASY 7 | MECH COMMANDER | VIP CLASSIC WINGS 98 | ESCENARIO VIENNA P/ FS 98 | X-COM-INTERCEPTOR

ACCESORIOS



NOVEDAD TOTAL !!!

Saitek PC Dash- graphic command pad

PC Dash es un concepto brillante en control para juegos que permite acceder fácilmente a las funciones más complejas, usando una interface gráfica e inteligente.
Contiene una amplísima selección de juegos ya configurados y la posibilidad de bajar gratis de internet las configuraciones de los últimos juegos. Además, incluye el software necesario para programar tus propias interfaces gráficas. Definitivamente ***EXCELENTE.***



THRUSTMASTER FORMULA T2
Volante, Pedalera, P. Cambios, 2 botones. Accesorios p/montaje



THRUSTMASTER NASCAR PRO
Idem Formula T2 + 2 botones en volante. Tamaño 1:1 e innovador sistema de montaje



THRUSTMASTER Gp1
Acelerador y Frenos graduales detrás del volante. Cambios c/ botonera + 2 bot. adicionales.



DIAMOND MONSTER 3D II 12mb
Voodoo2 Chipset. Acelera Glide, Direct3D y MiniGL. + de 60 cuadros x seg. Versiones Completas de: Incoming, Battle Zone y Monster Truck Madness 2



GRAVIS PC GAME PAD PRO
10 Botones Programables
Adaptador para 2 Joysticks,
Incluye Drivers y Utilitarios

$39



INTER... WER PAD PRO
8 Botones y Acelerador. 2 Modos de Control: Digital y Análogo. Autofire y Botón adicional posterior



THRUSTMASTER GAME CARD
Puerto doble p/ joystick. Ideal pc's pentium 100mhz en adelante Regulador y Drivers WIN95.



LG Goldstar StudioWorks 55i
- 15" / 0.28 dot
- Res. Máx.: 1024x768
- 110/220V

OFERTA HASTA AGOTAR STOCK

Av. Córdoba 1170 / 1176 TelFax: 375-1464/5 - e-mail: memotec1@interactive.com.ar

ENVIOS AL INTERIOR - TARJETAS HASTA 12 CUOTAS

Solicitá al 372-5900 tu catálogo gratis de ofertas y novedades

MasterCard | Diners Club International | CABAL | VISA | AMERICAN EXPRESS